

Manual de GIMP

Capítulo 1: Instalación y arranque



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1.ELECCIÓN E INSTALACIÓN



1.1.¿POR QUÉ GIMP?

GIMP (*GNU Image Manipulation Program*: programa de manipulación de imágenes del proyecto GNU) es una aplicación que viene a colmar nuestras necesidades con respecto a la manipulación de imágenes.

En principio el usuario que requiere de este tipo de aplicaciones utiliza pequeños programas que vienen con el sistema operativo (como Paint en Windows o Kpaint en GNU/Linux), aplicaciones que en algunos casos vienen con dispositivos como escáneres o cámaras fotográficas, otros que se pueden descargar de Internet de forma gratuita, etc.

Este tipo de programas tienen limitaciones en cuanto necesitamos “hacer algo más”. Y para cubrir estas necesidades a veces, aunque no sea “adecuado” mencionarlo, hay usuarios que hacen uso de copias fraudulentas de aplicaciones “profesionales”, sobre todo por el precio elevado de las mismas para un uso personal y doméstico. Pero el “pirateo” (aparte de la ilegalidad que supone) presenta inconvenientes: cuando aparece una nueva versión de la aplicación que se utiliza hay que buscar crack, números de serie por Internet, entrar en sitios Web no seguros, etc. Es probable igualmente que no nos sintamos seguros al obtener de Internet aplicaciones de esta forma por el riesgo de virus, por la inseguridad de obtener programas incompletos... Por último, otro inconveniente de la piratería, debido a que casi todos los equipos hoy en día están conectados a Internet, es que puede que la copia fraudulenta de un programa se comuniquen a través de la Red (hay que recordar que a veces un cortafuegos que tengamos en nuestro equipo nos indica que tal o cual programa quiere acceder a Internet cuando en principio no es necesario que lo haga) sin que sepamos a ciencia cierta para qué.

Todos estos inconvenientes no existen con GIMP, ya que accedemos a su Web y descargamos la última versión sin ningún problema. Incluso si estamos en sistemas operativos GNU/Linux el propio sistema se encarga de descargar de los repositorios la última versión e instalarla automáticamente en nuestro equipo.

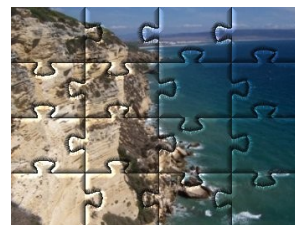
Otro inconveniente que salva GIMP es que existe versión para diversos sistemas operativos, por lo que si tenemos que cambiar de equipo (por diversas cuestiones: trabajo, viaje...) es casi seguro que podamos utilizar este mismo programa en el sistema operativo que tenga instalado el equipo que utilicemos (ya que existe versión de GIMP para GNU/Linux, Mac y Windows). También existe la posibilidad de llevar instalado GIMP en su versión portable en una memoria USB, por lo que podremos hacer uso de él en cualquier equipo sin necesidad de instalarlo.

Por último (y no por ello menos importante) se trata de una aplicación con licencia GPL (*General Public License*), que nos da a los usuarios varias libertades básicas, entre ellas la posibilidad de hacer las copias que queramos/necesitemos del programa. Este hecho resulta doblemente conveniente si estamos en el mundo de la enseñanza, ya que podemos utilizar con nuestros alumnos esta aplicación y distribuirla para que la instalen en sus domicilios (si no tienen conexión a Internet) para que puedan trabajar con la misma aplicación que se usa en los centros educativos.


No hay que olvidar que diversas administraciones con competencias en educación (primero fue Extremadura, luego Andalucía, después Castilla-La Mancha, Madrid, Valencia, Cataluña, Cantabria, etc.) han apostado por el *software* libre y está dotando a los centros con equipos informáticos que tienen una distribución GNU-Linux (Linex, Guadalinex, Max, Molinux, etc.), las

cuales tienen GIMP como programa de manipulación de imágenes.

Como muestra de sus posibilidades mostramos una imagen sobre la que se ha aplicado algunos filtros:



1.2.INSTALACIÓN

 La instalación es conveniente realizarla en un equipo con una **resolución mínima** de 1024 x 768. Con resoluciones menores las distintas ventanas del programa no nos permitirán trabajar con comodidad (incluso algunas de ellas no podremos “manejarlas” por no ver todas las opciones en el escritorio). Por tanto, si su equipo le permite esa resolución mínima es conveniente cambiarla. Veamos una demo de cambio de resolución de 800 x 600 a 1024 x 768.

 demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/resoluc.htm>

La instalación debe hacerse siempre desde la página Web del programa: <http://www.gimp.org> ya que están saliendo versiones continuamente y el hacerlo desde una recopilación (por ejemplo un CD o DVD de una revista) no nos asegura que instalemos la última versión. Una vez que abrimos un navegador y tecleamos su dirección, la Web del programa analiza qué sistema operativo e idioma tenemos instalado en nuestro ordenador y nos muestra un botón para descargar el programa para dicho sistema operativo e idioma.



Supongamos que vamos a realizar la instalación en un equipo con Windows XP como sistema operativo. En la zona central-derecha de la ventana encontramos un botón *Download*; hacemos clic sobre él y, en la pantalla siguiente, clic sobre *Windows installers*. Posteriormente sobre *Download*. En la pantalla siguiente de nuevo sobre *Download*. Con esto, en la pantalla siguiente aparece un cuadro de diálogo para descargar el archivo en nuestro equipo. Podemos hacer la descarga, por ejemplo, en el escritorio.

 demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/instalacion.htm>

Posteriormente hacemos doble clic sobre el archivo descargado para proceder a su instalación.

2.INICIAMOS GIMP

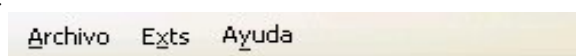
Para arrancar GIMP podemos hacer dos cosas:

- Hacer doble clic sobre el icono de acceso directo que nos crea en el escritorio.
- Pinchar en el menú **Inicio >> Todos los programas >> grupo GIMP >> icono GIMP 2**.



En la pantalla aparecen la ventana principal de GIMP: la **Caja de herramientas**. Encontramos en esta caja los siguientes elementos (de arriba a abajo):

- Una barra de menú.



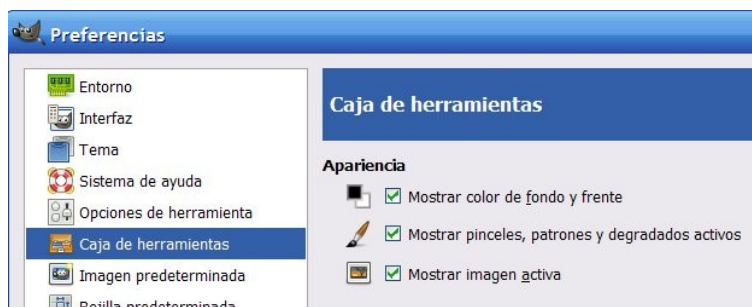
- Las herramientas de selección, dibujo y transformación.



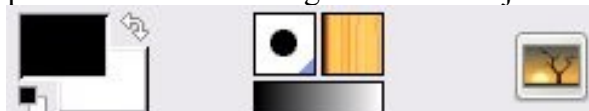
- Los colores de frente y de fondo.



Puede contener otros elementos interesantes. Para ello despliegue el menú **Archivo**, elija **Preferencias** y en la opción **Caja de herramientas** marque las casillas **Mostrar pinceles**, **patrones y degradados activos** y **Mostrar imagen activa**.

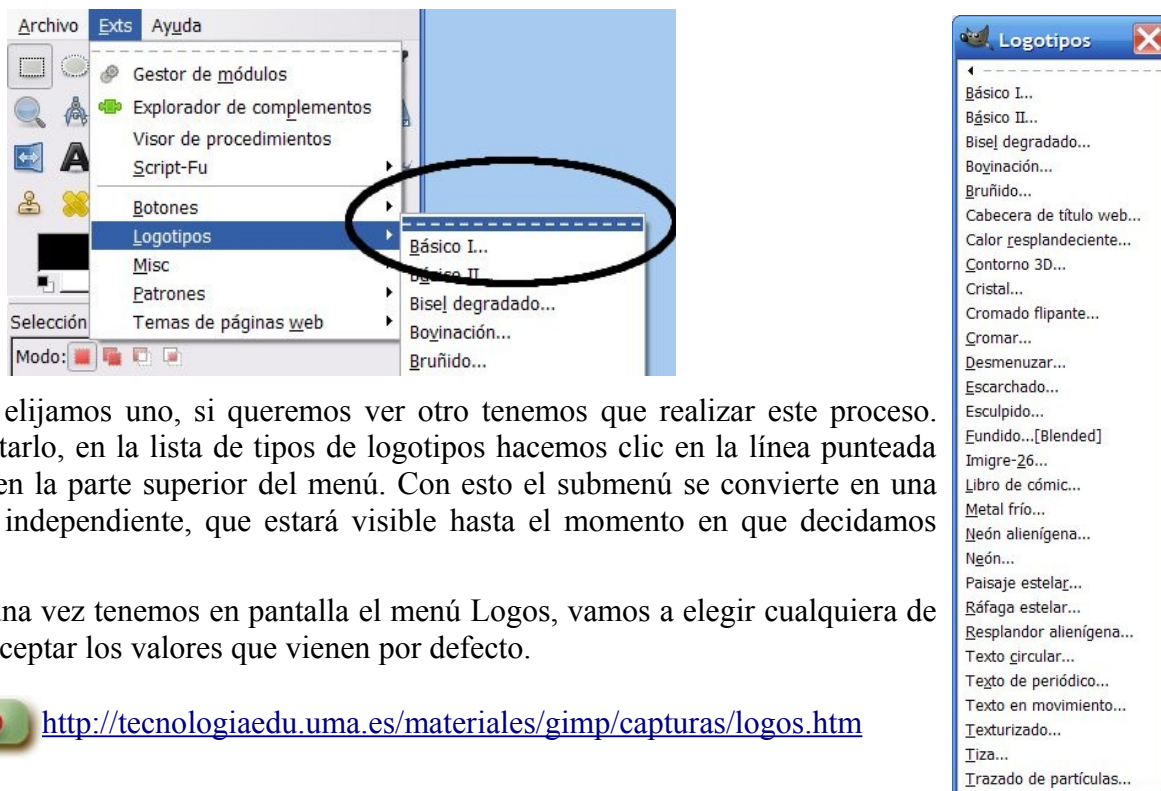


Pinche en **Aceptar** con lo que se nos muestra lo siguiente en la caja de herramientas:



2.1.NUESTRO PRIMER EJERCICIO

Antes de nada vamos a hacer un primer ejercicio con GIMP: Crear un logo. Para ello desplegamos en la caja de herramientas el menú **Exts**, bajamos a la opción **Logotipos**; una vez hecho esto, se nos muestra la lista de logotipos que trae el programa.



Cuando elijamos uno, si queremos ver otro tenemos que realizar este proceso. Para evitarlo, en la lista de tipos de logotipos hacemos clic en la línea punteada situada en la parte superior del menú. Con esto el submenú se convierte en una ventana independiente, que estará visible hasta el momento en que decidamos cerrarla.

Pues... una vez tenemos en pantalla el menú Logos, vamos a elegir cualquiera de ellos y aceptar los valores que vienen por defecto.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/logos.htm>



Es probable que cuando seleccionamos uno la nueva ventana que se nos muestra para elegir los valores del logos se coloque detrás de alguna existente y no la veamos.

2.2.GUARDAMOS UNA IMAGEN

Para poder utilizar una imagen en otra aplicación, poder retocarla o cambiarla posteriormente, hay que guardarla. Para ello vamos a utilizar uno de los logos que estamos haciendo. En la parte superior de cada imagen encontramos unos menús. Para guardar una imagen desplegamos el menú **Archivo** y elegimos **Guardar**.

Nos aparece un cuadro de diálogo en el que elegimos, como nombre del archivo, **logo.xcf** y lo guardamos en una carpeta que vamos a crear en **Mis documentos** a la que llamaremos **CursoGIMP**.



La extensión xcf es la propia del programa GIMP. Es la que utilizaremos normalmente cuando queramos recuperar un archivo para seguir trabajando sobre él.

Para hacer lo anteriormente expuesto:

- Desplegamos **Buscar otras carpetas** haciendo clic sobre el signo + que tiene delante.
- Pinchamos en el botón **Mis documentos** para que nos sitúe en esa carpeta. NOTA: esta sucesión de botones es como una herramienta de navegación que me indica en qué carpeta estoy y me permite ir a cualquier carpeta pinchando en el botón con su nombre.
- Hacemos clic en el botón **Crear carpeta**. Escribimos como nombre CursoGIMP.
- Contraemos **Buscar otras carpetas** haciendo clic sobre el signo - que tiene delante.
- En el cuadro de texto **Nombre** escribimos **logo**.
- Desplegamos **Seleccione el tipo de archivo (Por extensión)** haciendo clic sobre el signo + que tiene delante.
- Escogemos GIMP XCF image. Comprobará que detrás del nombre logo se ha puesto la extensión del archivo .xcf.
- Por último pinchamos en el botón Guardar.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/guardar.htm>



Si en lugar de escoger la extensión en el desplegable tipo de archivo la tecleamos detrás del nombre, el programa convierte la imagen a ese formato. Por ejemplo, si escribimos logo.jpg, logo.gif, logo.tif, etc. nos convertiría el archivo a esos formatos gráficos de forma automática.

El cuadro de diálogo **Guardar imagen** tiene, aparte de la particularidad de guardar los archivos en diferentes formatos poniendo la extensión correspondiente detrás del nombre del archivo, otra interesante: la de tener una lista de carpetas “favoritas” a las que acceder de forma rápida independientemente de la carpeta en la que estemos trabajando en ese momento.

Cuando desplegamos **Buscar otras carpetas** nos aparece la relación de unidades de almacenamiento que tenemos en nuestro equipo (disquetera, discos duros, unidades de CD, etc.). Abajo encontramos el botón **Añadir**. Cuando tenemos en la zona central del cuadro de diálogo una carpeta a la que queremos acceder en repetidas ocasiones la seleccionamos, pinchamos en el botón Añadir para que se agregue a esta lista de carpetas “favoritas”. En una sesión posterior de trabajo, para acceder a estas carpetas (y guardar y/o recuperar archivos de ella), pinchamos sobre su nombre.

Veamos una demo sobre cómo cambiar a una carpeta memorizada.



demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/guardar2.htm>

3. CERRAMOS GIMP

Como cualquier otra aplicación GIMP se puede cerrar de varias formas:

1. Haciendo clic sobre el **aspa** que aparece en la parte superior derecha de la ventana de la caja herramientas.
2. Desplegando el menú **Archivo** de la caja de herramientas y eligiendo la opción **Salir**.
3. Pulsando la combinación de teclas **Ctrl+Q**.
4. Cuando está activa la ventana de la caja de herramientas pulsar la combinación de teclas **Alt +F4**.

ANEXO: CAPTURA DE PANTALLA DE LA LISTA DE LOGOS SIN MODIFICAR NINGÚN PARÁMETRO

Básico 1

GIMP

Básico 2

SCRIPT-FU

Bisel degradado

Moo

Bovinación

Fear the Cow

Bruñado

Galaxy

Cabecera de título web

Hello world!

Calor resplandeciente

GLOWING

Contorno 3D

GIMP

Cristal

Crystal

Cromado flipante

GIMP

Cromar



Desmenuzar



Escarchado



Esculpido



Fundido... [Blended]



Imigre-26



Libro de cómic



Metal frío



Neón alienígena



Neón



Paisaje estelar



Ráfaga estelar

GIMP

Resplandor alienígena

ALIEN

Texto circular

Version 2.2 The GNU Image Manipulation Program

Texto de periódico

Newsprint

Texto en movimiento

Speed!

Texturizado



Tiza



Trazado de partículas



Manual de GIMP

Capítulo 2: Nueva imagen y herramientas



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. NUEVA IMAGEN

Para crear una imagen nueva, en la caja de herramientas desplegamos el menú **Archivo** y elegimos la opción **Nuevo**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo:



De arriba-abajo nos encontramos con:

- El desplegable **Plantilla**. Podemos escoger tamaños predeterminados para la imagen nueva que vamos a crear por: píxeles (640 x 480, 800 x 600, etc.), tamaños de documentos con calidad de impresión (A3, A4, etc.), finalidad (carátula de disquete, CD, etc.).
- **Tamaño de imagen**. Podemos especificar el tamaño de la imagen que vamos a crear en píxeles (aunque se puede hacer utilizando otras unidades de medida: pulgadas, milímetros, etc.).
- Dos **iconos** para escoger horizontal o vertical el tamaño seleccionado. Se nos informa, a la derecha de los iconos, que el documento (si no hemos elegido otra cosa) tendrá 72 ppp y color RGB.
- Por último **Opciones avanzadas**. Podemos elegir (desplegando haciendo clic sobre el signo +):
 - Resolución de la imagen a crear.
 - El modo de color.
 - El color de fondo.
 - Un comentario para la imagen.



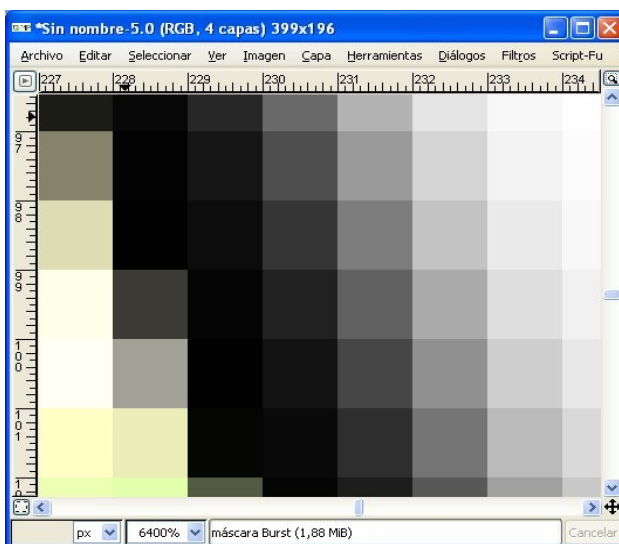
¿Qué es un píxel? Para no complicar demasiado cada apartado, iremos explicando diversos conceptos a medida que hagan falta.



Wikipedia¹ nos dice del píxel: “El *pixel* (del inglés *picture element*, o sea, “elemento de la imagen”) es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital, ya sea una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

Al ampliar fuertemente una imagen digital (zoom), por ejemplo en la pantalla de un ordenador, pueden observarse los píxeles que componen la imagen. Los píxeles aparecen como pequeños cuadrados en color, en blanco o en negro, o en matices de gris. Las imágenes se forman como una matriz rectangular de píxeles, donde cada píxel forma un punto diminuto en la imagen total”.

Es definitiva, la imagen de una pantalla de ordenador es como un mosaico con un número de cuadraditos en horizontal y en vertical. Cuando, en el capítulo 1, se nombra 1024 x 768, 800 x 600 como resolución de pantalla, la primera cifra indica el número de cuadraditos en horizontal que va a tener el escritorio y la segunda cifra los cuadraditos en vertical.



No vamos a cambiar ninguno de estos valores. Pulsamos el botón **Aceptar**, con lo que nos aparece la imagen en blanco para comenzar a trabajar sobre ella.

2. HERRAMIENTAS

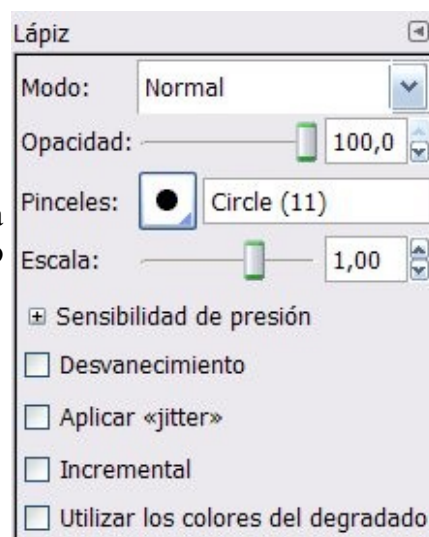
2.1. LÁPIZ

Vamos a comenzar a utilizar las herramientas de dibujo de la caja de herramientas.

LÁPIZ: Comenzamos con el lápiz (por ejemplo). Para ello hacemos clic sobre su símbolo en la caja de herramientas. Sabemos que una herramienta está seleccionada porque aparece enmarcada por una línea de puntos.



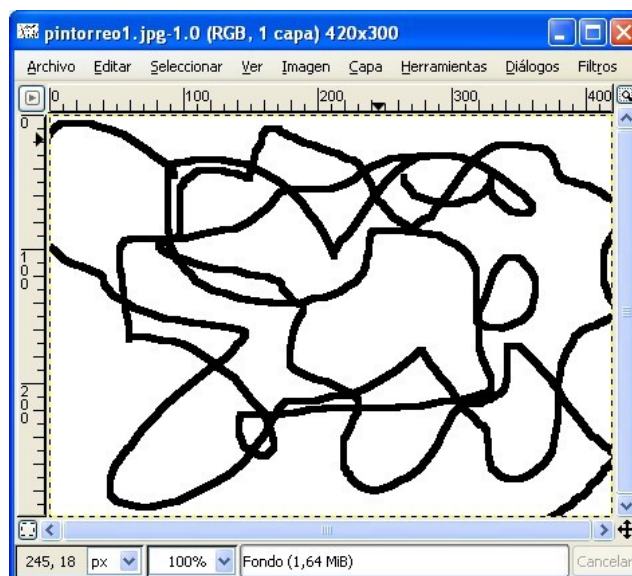
Como podrá comprobar, cada vez que elige una herramienta cambian las opciones de la herramienta seleccionada. En el caso del lápiz sus opciones son las de la figura de la derecha.



¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Píxel>

Para comenzar a pintar con el lápiz, lleve el cursor hasta situarlo encima de la imagen, pinche con el botón izquierdo del ratón y arrastre. Para dejar de pintar suelte el botón izquierdo del ratón.

Queremos seguir pintando con otro color. Para cambiar el color de dibujo hacemos doble clic sobre el color de primer plano en la caja de herramientas.



Al hacerlo se nos abre un cuadro de diálogo para poder escoger color:

- Dando las proporciones de rojo, verde y azul (RGB) de un color.
- Los valores de saturación, intensidad y valor (HSV).
- Escogiéndolo de una barra vertical y después el tono en una caja con colores.

Cuando tenemos el color preferido pinchamos en el botón **Aceptar**.

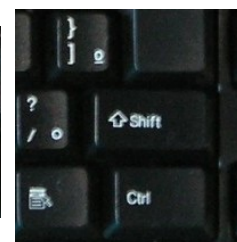
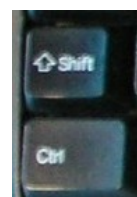
demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/cambiocolor.htm>

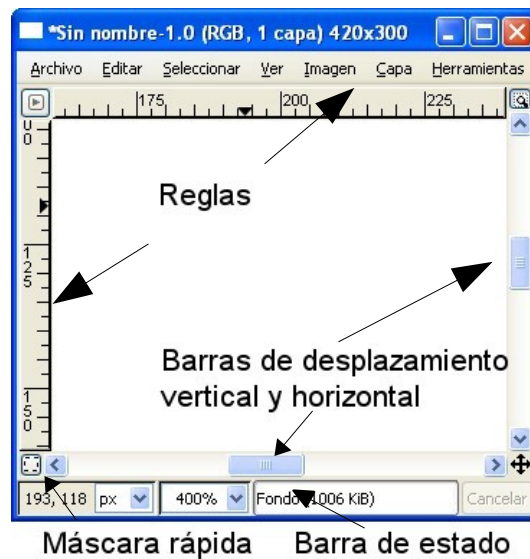


Para hacer una línea recta con el lápiz se hace clic en el lugar donde se quiere comenzar la línea, luego se pulsa la tecla **Mayús** (la que está encima de la tecla **Ctrl**; en algunos teclados únicamente está la flecha, en otros están las letras **Mayús**, en algunos teclados **Shift**); aparece una línea recta que une el último punto dibujado con la posición donde está el puntero del ratón.

Al hacer clic de nuevo se dibuja la línea recta uniendo ambos puntos. Si se mantienen presionadas simultáneamente las teclas **Mayús** y **Ctrl**, se pueden dibujar trazos rectos en ángulos con incremento de 15 grados, es decir, a 15, 30, 45, 60 grados, etc.



2.2. LA VENTANA IMAGEN



La ventana imagen tiene, de arriba a abajo, los siguientes elementos:

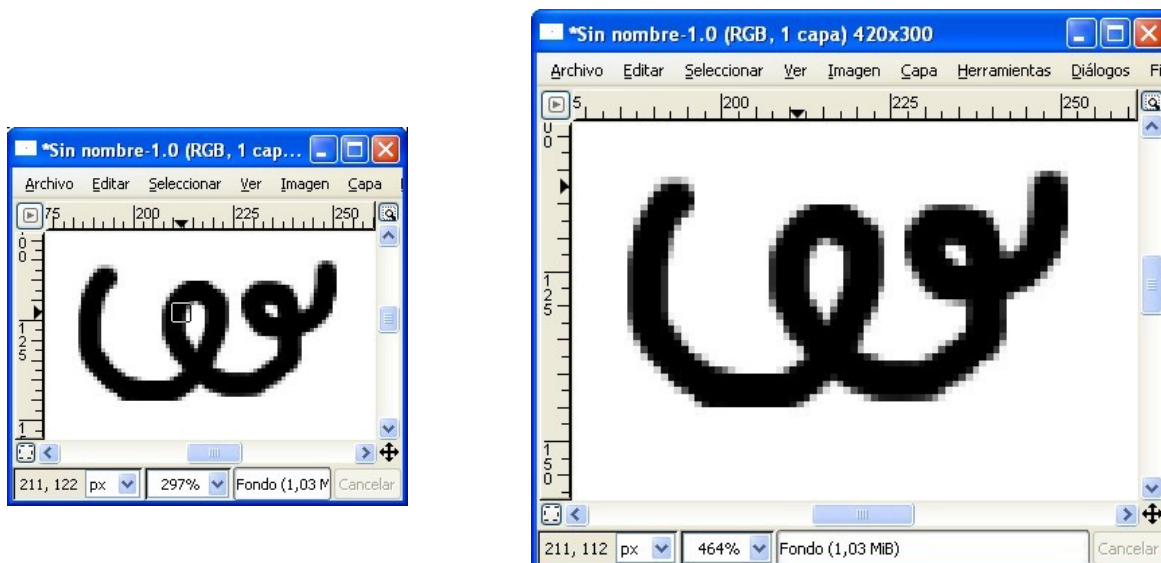
- La **barra de título**, en la que se nos informa del nombre del archivo, el modo de color y su tamaño.
- La **barra de menús**.
- Un **icono que nos sirve para acceder a todos los menús** en el caso que no sean accesibles directamente por el pequeño tamaño de la ventana.





- Las **reglas**, cuya medida viene en píxeles por defecto.



- Un **icono que nos permite ampliar** (cuando lo activamos) **la imagen** cuando cambia el tamaño de la ventana.



- Las **barras de desplazamiento vertical y horizontal** (que nos permite movernos a otra parte de la imagen cuando hemos activado el como).
- Un **icono para activar la máscara rápida**  (ya se comentará más adelante).
- La **barra de estado**, que nos da información sobre lo que estamos haciendo.
- El **icono de Vista preliminar**  (ya se comentará más adelante).

2.3. HERRAMIENTAS: PINCEL, LUPA, GOMA, AERÓGRAFO, PLUMA, CUBO DE PINTURA, BORRONEAR

PINCEL: El funcionamiento del pincel es idéntico al del lápiz. Elijamos color y pintemos con él.



La diferencia con el lápiz es que los bordes del lápiz son muy definidos y los del pincel suavizados. A simple vista casi no se aprecia.

LUPA: Vamos a utilizar la lupa para comprobarlo.




La elegimos y hacemos clic varias veces sobre la imagen para aumentar el zoom y ver los detalles (cada vez que pulsemos el botón izquierdo del ratón la zona irá aumentando hasta llegar a un máximo de 256 aumentos, como si la imagen se acercase hasta un máximo de 25600%). Puede comprobar que:

- En Opciones de herramienta del zoom aparece un botón radial: **Disminuir**, para disminuir el zoom (alejarse de la imagen). Cada vez que pulsemos el botón izquierdo del ratón se irá reduciendo al 50% hasta un mínimo de 0% (con lo cual desaparece la imagen).
- Aparecen, a medida que ampliamos el dibujo y no nos cabe en la ventana de visualización, las barras de desplazamiento vertical y horizontal para poder movernos a otras zonas de la imagen.

Si nos acercamos a una zona en la que haya trazos hechos con el lápiz y con el pincel podremos

comprobar que los trazos hechos con el lápiz son más "duros" (menos suavizados) que los hechos con el pincel.

Para evitar tener que usar las barras de desplazamiento (con la dificultad que supone localizar una zona determinada de una imagen cuando está muy ampliada la imagen) GIMP pone a nuestra disposición la **Vista preliminar**, que es un icono que está en la parte inferior derecha de la ventana de la imagen .

Si hacemos clic sobre él aparece una vista en miniatura de la imagen mientras tengamos presionado el botón izquierdo del ratón. Podemos mover el ratón por la ventana Vista preliminar y cuando estamos en el lugar de la imagen que queremos... soltamos el botón izquierdo del ratón.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/zoom.htm>




Si quisiésemos ver la imagen a tamaño real en pantalla podemos pulsar el número **1**.



Las teclas con los símbolos + y – realizan la misma función que el zoom acercándose y alejándose de la imagen. Otra forma realmente útil de moverse por una imagen con un zoom “versátil” consiste en desplegar el menú **Ver** y elegir **Ventana de navegación**.

Por último, en la **barra de estado** de la ventana imagen hay un desplegable para escoger el zoom.

GOMA: Utilice la goma  si quiere borrar algo de la imagen. Use pinceles diferentes para borrar zonas más grandes o pequeñas; también el zoom cuando sea necesario borrar zonas con precisión. Como color de borrado utiliza el color de fondo actual; por lo tanto, si su imagen tiene por ejemplo un fondo de color azul, deberá utilizar ese mismo color como fondo antes de iniciar el borrado.

Si necesitamos limpiar la ventana (borrarlo todo) podemos desplegar el menú **Editar** y escoger **Limpiar** (o la tecla **Supr**).





También podemos rellenar toda la imagen con los colores de fondo o de primer plano desplegando el menú **Editar** y eligiendo **Rellenar con el color de frente (Ctrl+,)** o **Rellenar con el color de fondo (Ctrl+.)**.









Lo indicado para el lápiz sobre las teclas Mayús y Ctrl para líneas rectas es aplicable a esta herramienta










Se habrá percatado que el puntero del ratón cambia en la ventana de la imagen en función de la herramienta elegida. En la siguiente tabla ponemos una descripción concisa de la icono, cursor y función de cada herramienta (de arriba-abajo y de izquierda-derecha).

Icono	Cursor en la Ventana Imagen	Función
		Seleccionar regiones rectangulares
		Seleccionar regiones elípticas

		Seleccionar regiones dibujadas a mano
		Seleccionar regiones contiguas
		Seleccionar regiones por colores
		Seleccionar formas de la imagen
		Seleccionar zonas con objetos en el frente
		Crear o editar rutas
		Recoger colores de la imagen
		Aumento o disminución
		Medida de distancias y ángulos
		Mover capas y selecciones
		Alinear capas y objetos
		Recortar o redimensionar una imagen
		Rotar la capa o la selección
		Escalar la capa o la selección

		Inclinar la imagen o selección
		Cambiar la perspectiva de la capa o la selección
		Invertir la imagen o selección simétricamente
		Añadir texto a la imagen
		Rellenar con un color o patrón
		Rellenar con un degradado de colores
		Pintar píxeles de bordes duros
		Pintar trazos borrosos de brocha
		Borrar el color de fondo o la transparencia
		Aerógrafo de presión variable
		Dibujar con tinta
		Pintar usando patrones o regiones de la imagen
		Sanear irregularidades de la imagen
		Clonar en perspectiva

		Desenfocar o enfocar
		Borronear la imagen
		Blanquear o ennegrecer trozos

AERÓGRAFO: Utilice  el aerógrafo de forma similar al lápiz o pincel. Escoja color, pincel y pinte con esta herramienta.

Como se ha comentado, cada herramienta tiene sus opciones de herramienta cuando se selecciona. Algunas son comunes a más de una herramienta, otras son específicas.

La opción **Opacidad** controla la transparencia de los trazos. A un valor menor, el color de los trazos se vuelve más transparente; con un valor de 100 la transparencia desaparece.

Pruebe a marcar la casilla **Desvanecimiento** y comprobará que es como si el aerógrafo se quedase sin pintura sobre la imagen. Aumente el número de píxeles en **Largo** para que el trazo sea mayor.

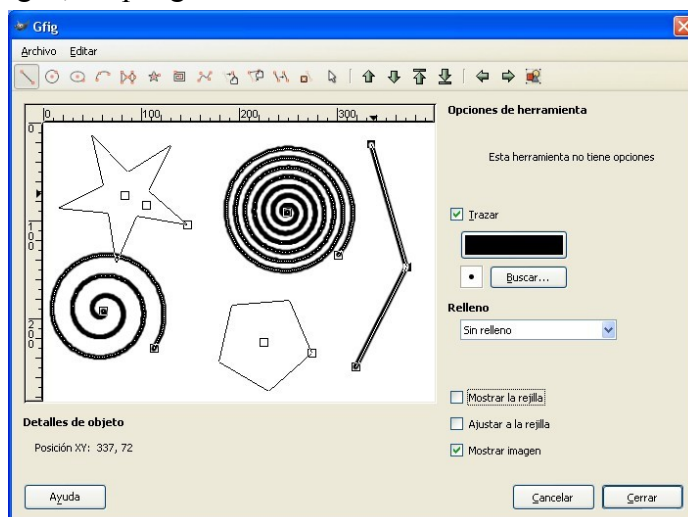
La barra de desplazamiento en **Presión** controla la cantidad de color que aplica el aerógrafo. Un valor alto da como resultado pinceladas oscuras. Al contrario, un color bajo provoca que casi no pinte.

! Lo indicado para el lápiz sobre las teclas Mayús y Ctrl para líneas rectas es aplicable a esta herramienta

TINTA: Use esta herramienta para trazar líneas similares a las de una pluma; la anchura de la línea depende de la velocidad que imprima al ratón dibujando.



! Si necesita crear figuras poligonales, circulares, espirales, curvas... que pueda editar antes de incorporar a la imagen, despliegue el menú **Filtro >> Renderizado >> gFfig**



CUBO DE PINTURA: Utilice esta  herramienta para rellenar con un color o patrón “zonas cerradas”. Escoja un color y haga clic en una zona de la imagen. Esa zona se rellenará con el color elegido hasta que encuentre otro color diferente.




En la imagen anterior se ha rellenado de rojo dos zonas.

En las Opciones de la herramienta podemos elegir varios tipos de relleno.



Si marcamos **Relleno con patrón** las zonas se rellenan con un patrón en lugar de con un color sólido. Si se marca esta opción se activa la casilla de los degradados para poder elegir otro. Hágalo y pruebe.

EMBORRONAR: Use esta herramienta  para tizar los colores. Su equivalente en una mesa de dibujo real sería usar un difumino sobre lápices de colores.

Para ajustar la fuerza del efecto del tizado, en **Opciones de herramienta**, se especifica un valor alto en **Tasa** para lograr un tizado más fuerte; un valor bajo equivale a un tizado suave.



! Lo indicado para el lápiz sobre las teclas Mayús y Ctrl para líneas rectas es aplicable a esta herramienta

2.4. HERRAMIENTAS: DESENFOCAR O ENFOCAR, BLANQUEAR O ENNEGRECER, PINTAR USANDO PATRONES O REGIONES DE LA IMAGEN Y SANEAR

Las imágenes que aparecen a continuación las puede descargar (si lo desea para practicar) de la siguiente dirección: http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/imagen_cap2.zip

! Para descomprimir un archivo zip se pueden utilizar diversas aplicaciones. Recomendamos 7zip (<http://www.7-zip.org/>) por su licencia (GPL) y porque descomprime archivos de varios formatos (entre ellos los más populares: zip y rar). Una vez descargado el archivo e instalado

(hay que proceder igual que la instalación de cualquier otro programa, como se ha hecho con GIMP) descomprimir en el mismo lugar donde se encuentra un archivo comprimido es bastante fácil.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/descomprimir.htm>

DESENFOCAR O ENFOCAR: Utilice esta herramienta para disminuir o aumentar el enfoque de una imagen o parte de la misma.



El modo **Desenfoque** mancha la imagen mezclando los colores unos con otros, dando como resultado una transición suave entre ellos.

El modo **Enfoque** ocasiona que los píxeles adyacentes con color similar se agrupen. Si se usa de forma moderada puede enfocar un poco las áreas borrosas, pero si se aplica repetidamente, los resultados son como los mostrados en la foto siguiente.



Imagen original



Imagen con desenfoque en una parte



Imagen “enfocada”

En realidad, el término enfocar no se puede aplicar “literalmente” como se aprecia en la imagen anterior (se pasó el cursor por la zona verde), ya que esta opción lo que hace es "pixelar" las áreas en donde se aplica.



Para enfocar una zona podríamos seleccionarla primero y aplicar Filtros >> Realzar >> Enfocar (el tema de la selección de zonas y el de los filtros se verá más adelante)

La barra de desplazamiento **Tasa** establece la fuerza del efecto de desenfoque. A un valor bajo, es necesario pasar la herramienta más veces sobre el área a desenfocar y viceversa.

BLANQUEAR O ENNEGRECER: Utilice esta herramienta para blanquear o ennegrecer zonas de una imagen (o la imagen completa).





Zona verde de la imagen ennegrecida



Zona verde de la imagen blanqueada

PINTAR USANDO PATRONES O REGIONES DE LA IMAGEN: Utilice esta herramienta para pintar una zona de la imagen tomando como muestra una parte de la imagen o uno de los patrones incluido en GIMP.



La opción por defecto, es **pintar usando regiones de la imagen** y puede servir para corregir pequeños “inconvenientes” de una imagen. Por ejemplo, en las imágenes siguientes queremos eliminar a la persona que aparece por la derecha del molino o el alambre de espino delante de los caballos.



El procedimiento para hacerlo es el siguiente:

- Presione la tecla **Ctrl** y haga clic en la región de la imagen que desea usar para comenzar a pintar. Luego desplace el cursor a la zona que quiere pintar y hágalo.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/clonar.htm>

Para pintar una selección o imagen usando cualquiera de los **patrones** con los que cuenta GIMP, hay que marcar en **Opciones de herramienta** el botón **Patrón origen**. Posteriormente se escoge un patrón dando doble clic en el cuadro del patrón activo.



Se ha aplicado un patrón a la zona del cielo

SANEAR IRREGULARIDADES DE LA IMAGEN (tiritas): Esta herramienta es similar a la anterior (permite utilizar una zona de la imagen para retocar otra) con la diferencia que no copia una zona en otra sino que utiliza una zona para difuminar otra.



CLONACIÓN CON PERSPECTIVA: Estas dos herramientas anteriores sirven para copiar zonas iguales, pero si en alguna ocasión esa copia la hacemos en una imagen que tenga perspectiva no nos valen.



demo

<http://video.google.com/videoplay?docid=-3077868802879051003&hl=en>

2.5. MÁS HERRAMIENTAS: RECORTAR UNA IMAGEN, ROTAR, ESCALAR, INCLINAR, CAMBIAR PERSPECTIVA

RECORTAR UNA IMAGEN: Con esta herramienta se tiene la capacidad de seleccionar con detalle el área de una imagen y realizar un recorte de la misma.



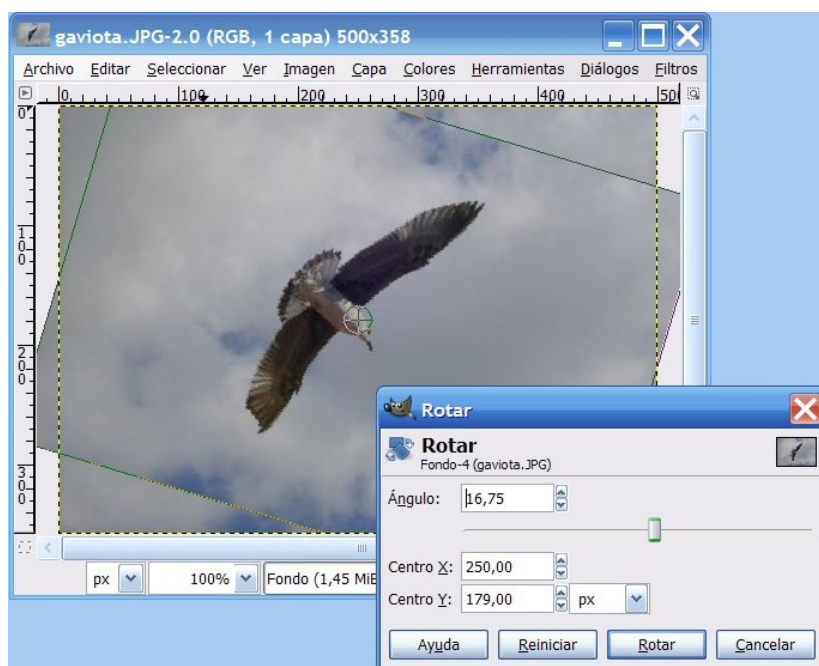
Para ello hacemos clic en una esquina de la zona a recortar y, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, lo arrastramos en diagonal para formar un marco de selección.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/recorte.htm>

ROTAR: Con esta herramienta podemos rotar una imagen o selección sobre un eje.





En el caso de la imagen, la estamos rotando completa. Se ha elegido la herramienta y se ha hecho clic sobre la imagen. Para comenzar a rotarla mantenemos pulsado el botón del ratón sobre la imagen y la arrastramos.

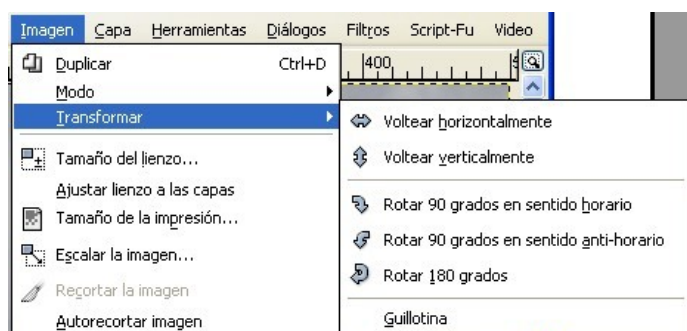
Aparece el cuadro de diálogo **Rotar**, que especifica el ángulo de rotación (una cifra positiva indica un giro de la imagen en el sentido de las agujas del reloj; una cifra negativa un giro de la imagen en sentido antihorario de las agujas del reloj) y el punto sobre el que gira la imagen. Se puede modificar el centro de giro arrastrando el círculo con una cruz que aparece al centro de la imagen o por medio del cuadro de diálogo (centro X y centro Y).

También se puede ajustar la rotación modificando el ángulo en el cuadro de diálogo.

Para que rote la figura hacemos clic en el botón **Rotar**.



Se puede girar una imagen en ángulos de 90 grados seleccionando **Imagen >> Transformar**.



En **Opciones de la herramienta** podemos, entre otras cosas:

- Limitar los grados de rotación a múltiplos de 15°. Para ello marcamos la casilla **15 grados**.
- Mostrar o no una rejilla con la imagen en el desplegable **Vista previa**.



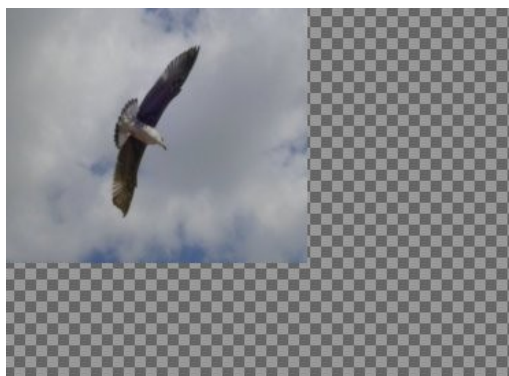
ESCALAR: Con esta herramienta podemos modificar el tamaño de la imagen, de una selección o ruta.



Para ello hacemos clic sobre la imagen, con lo que aparece cuadro de diálogo **Redimensionar** mostrando las medidas de la imagen en píxeles.

- Para escalar la imagen de forma proporcional se mantiene presionada la tecla **Ctrl** mientras se arrastra alguno de los cuadraditos que enmarcan la imagen en las esquinas de la misma.

Cuando se tiene la imagen como se desea, se pincha en el botón **Escala**. Una vez escalada la imagen, queda un espacio libre representado por cuadrados grises a modo de tablero de ajedrez.



Los cuadrados grises a modo de tablero de ajedrez indican transparencia en GIMP.

Otra forma de redimensionar una imagen consiste en desplegar el menú **Imagen** y elegir **Escalar la imagen...**

En el cuadro de diálogo **Escalar la imagen**, introduzca nuevas medidas. Comprobará que, cuando introduce una cifra para variar la medida de **Anchura** o **Altura** la otra cambia para mantener la proporcionalidad de la imagen.

Si se desea introducir medidas **NO** proporcionales debe hacer clic en el icono con forma de cadenas que se encuentra a la derecha de Anchura y Altura.



Aparecerán entonces los eslabones separados y podrá introducir las cifras de forma independiente.



La diferencia mediante esta forma de escala es que con esta última se cambia también el tamaño del lienzo mientras que con la anterior se escala el contenido de la imagen (no cambia el tamaño del lienzo).

Escalado a la baja y al alza

El escalado de las imágenes siempre (si se puede) debe hacerse a la baja o no al alza. Digamos que una imagen “va bien de grande a pequeña y mal de pequeña a grande”.



Imagen original



Imagen redimensionada a la baja



Imagen redimensionada al alza

En las imágenes anteriores se ha abierto la imagen del molino y se ha redimensionado de 500x358 a 150x107. Como se puede apreciar la imagen no “pierde” demasiada nitidez cuando se redimensiona de una imagen mayor a otra menor. Sin embargo, cuando la imagen pequeña del molino se ha redimensionado de nuevo al tamaño original pierde mucha nitidez. Así que siempre que podamos no redimensionemos al alza una imagen (pues pierde nitidez).



INCLINAR: Con esta herramienta podemos inclinar una imagen o una selección de la misma.



PERSPECTIVA: Esta herramienta nos permite cambiar la perspectiva de una imagen o una selección de la misma.



INVERTIR: Con esta herramienta podemos invertir la imagen o parte de ella.



2.6. CUADRO DE DIÁLOGO OPCIONES DE HERRAMIENTA

Recuperación

Es probable que sin querer haya cerrado el cuadro de diálogo Opciones de herramienta pulsando sobre el aspa que en la configuración de la solapa.

Para recuperarlo:

- Despliegue el menú **Archivo**, baje a **Diálogos** y elija **Opciones de herramienta**.
- Aparece como una ventana independiente. Para acoplarla debajo de la caja de herramientas llevamos el puntero debajo de la barra de título hasta que cambie el puntero en forma de mano. Hacemos clic y arrastramos la ventana hasta llevarla debajo de la caja de herramientas. Cuando se coloree de azul la zona que ocupaba en la parte inferior soltamos el botón del ratón.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/opciones.htm>

Botones

En la ventana opciones hay una serie de parámetros configurables para cada herramienta que el usuario puede modificar a su gusto.



Si se quiere guardar los parámetros de configuración de una herramienta (para no tener que cambiarlos cada vez que la utilice), el usuario usará este botón para hacerlo.



Este botón nos servirá para recuperar los valores guardados.



Sirve para borrar una de las configuraciones de valores



Este botón nos permite volver a tener los valores predeterminados de cada herramienta

Manual de GIMP

Capítulo 3: Otras operaciones comunes



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. OTRAS OPERACIONES COMUNES

Aunque en el capítulo anterior, aprovechando la explicación acerca del uso de varias herramientas, hemos comentado algunas operaciones comunes que se suelen hacer con imágenes (recortar, rotar, retocar algún detalle, etc.) en este capítulo vamos a comentar otras “operaciones comunes” con imágenes:

- “Bajar” imágenes de Internet (aunque no es propio de la aplicación en sí, se hace con frecuencia con objeto de aprovechar esas imágenes en variados documentos).
- Cambiar el formato a las imágenes (las que nos hemos bajado o las que hemos hecho) para dotarlas de transparencia, para llevarlas a una imprenta (unos formatos son más adecuados que otros para imprimir, unos admiten transparencia y otros no), etc.
- Adquirir imagen de:
 - Una captura de pantalla (de la pantalla completa o de alguna ventana).
 - De algún dispositivo como un escáner.
- Realizar imágenes cuyo destino sea la impresión en lugar de utilizarlas en pantalla.

2. BAJAR IMÁGENES DE INTERNET

Antes de comentar el procedimiento de bajada de imágenes a nuestro equipo hay que indicar que las imágenes de Internet pueden tener también copyright. Por tanto, bajar y utilizar imágenes sin autorización en un documento propio puede ser ilegal.

Por consiguiente tenemos que:

- Solicitar permiso al autor de la imagen.
- Bajar imágenes de sitios Web que nos permitan hacerlo. Esta última opción es la más conveniente, ya que la autorización de una persona para usar una imagen suya en una obra propia puede demorarse o no recibirse nunca (aparte que no tenemos la seguridad que una autorización recibida por correo electrónico sea suficiente desde un punto de vista legal).

No nos dejemos desanimar por esto. Hay bancos de imágenes con licencia Creative Commons (<http://es.creativecommons.org/>) o similares. Por ejemplo: ***

- **Banco de imágenes del CNICE:** <http://bancoimagenes.cnice.mec.es/> Cuando descargamos una imagen de él (nos proporciona un botón para ello en cada imagen) se nos informa que el banco de imágenes Este **Banco de imágenes y sonidos** “*tiene como objetivo primordial crear un conjunto de recursos audiovisuales que faciliten y estimulen el desarrollo de contenidos educativos.*

*La utilización de su contenido es universal, gratuita y abierta, pero está limitado a un **uso educativo no comercial**. Las acciones, productos y utilidades derivadas de su utilización no podrán, en consecuencia, generar ningún tipo de lucro.*

Asimismo, es obligada la referencia a la fuente cuando se incluyan cualquiera de los documentos del Banco de imágenes en materiales didácticos y formativos, según los criterios anteriormente expuestos”.

- **Flickr:** <http://www.flickr.com/> En noviembre de 2007 llegó a alcanzar la cifra de 2000 millones de fotografías; de ellas disponemos de más de 25 millones que se pueden utilizar con la condición de citar al autor en la parte de créditos

(<http://www.flickr.com/creativecommons/>).

- **Wikipedia:** <http://es.wikipedia.org/> Las imágenes que están incluidas en los artículos de esta enciclopedia generalmente pueden ser utilizados (en cada imagen se nos informa de su licencia).
- Open Clip Art Gallery: <http://www.openclipart.org/>
- Openphoto: <http://www.openphoto.net/>
- Free Digital Photos: <http://www.freedigitalphotos.net/>
- Mediateca de EducaMadrid: <http://mediateca.educa.madrid.org> (se dispone de imágenes, vídeos y sonidos).

Pues bien, para descargar una imagen abrimos un navegador, ponemos la dirección de la Web desde la que nos queremos descargar imágenes, buscamos la que necesitamos y, una vez la tengamos en pantalla (si no se nos proporciona un enlace o botón para descargarla en alta resolución), la forma más fácil de “bajarla” es pulsar sobre ella con el botón derecho. En el menú contextual emergente que aparece elegimos la opción **Guardar imagen como...**

3. CAMBIAR EL FORMATO DE LAS IMÁGENES

Cuando hemos bajado una imagen desde Internet, sobre todo si se trata de una fotografía, es probable que tenga el formato jpg y puede que nos interese utilizarla en otro formato.

3.1. TIPOS DE FORMATOS

Nos encontramos básicamente con dos tipos de imágenes: mapas de bit y vectoriales.

Mapas de bit

Este tipo de imágenes están formadas por una matriz de píxeles (una forma cuadrangular con un número de píxeles en horizontal y en vertical). GIMP trabaja con imágenes de este tipo y, cuando las modifica, lo que hace es cambiar los píxeles (el número de ellos, los colores, etc.).

Vectorial

Una imagen de este tipo está formada por trazos controlados por coordenadas. La ventaja de estas imágenes es que se pueden reducir y ampliar sin perder calidad puesto que los trazos se redibujan al cambiar de tamaño.

Como muestra de esto hemos realizado una imagen en formato vectorial con un programa que lo permite y se ha salvado la imagen en formato de mapa de bit y en formato vectorial



Esta es la imagen que se ha realizado



Se ha abierto la imagen con GIMP y se ha redimensionado al alza (con lo que se produce pérdida de calidad)



Se ha ampliado la imagen con el programa vectorial y no se pierde nada de calidad

Formatos más usuales con GIMP. Todos ellos son de mapas de bit, ya que el programa no trabaja con formatos vectoriales.

- **XCF.** Es el formato propio del programa. Lo que hagamos, sobre todo si tiene capas (ya se comentará más adelante), es conveniente que se guarde en este formato y, posteriormente, en otro más conveniente para nuestros fines. Siempre podremos recuperar el archivo xcf, modificarlo y exportar nuestro trabajo a archivos en otro formato.
- **TIFF.** Se utiliza para imágenes de alta calidad que van a ser **impresas**. El tamaño de archivo es considerable, por lo que su uso para Internet está desaconsejado.

Comentamos a continuación algunas características de los tres formatos más usuales.

Formato	Características	Colores	Transparencia
JPG ¹	Es un formato de compresión con pérdida de calidad, pero se puede ajustar el grado de compresión. Es el formato del que se extraen las imágenes de una cámara de fotografías.	Más de 256	No
GIF ²	Permite la compresión de imágenes sin pérdida siempre que tengan menos de 256 colores.	Hasta 256	Sí
PNG ³	Combina las posibilidades de los dos formatos anteriores, por lo que comienza a ser bastante utilizado.	Más de 256	Sí

Se desaconseja el uso del formato GIF⁴ porque el algoritmo de compresión que utiliza (LZW) es propietario. Este hecho hace que se reclame el pago de royalties por parte del propietario por su uso y que los programas capaces de abrir o guardar archivos GIF comprimidos con LZW cumplan con las exigencias del propietario. Aunque el formato GIF puede utilizar otros métodos de compresión no cubiertos por patentes (como el método *Run-length Encoding*), actualmente se tiende a sustituirlo por el formato libre PNG, ya que éste suple las carencias que tiene el formato GIF (como es la posibilidad de más de 256 colores). Además ha sido elegido como estándar gráfico para la Web por el W3C⁵.

3.2. ¿POR QUÉ LOS 256 COLORES?

No queremos seguir avanzando sin comentar al menos el límite de los 256 colores. Un matemático o un informático nos diría que en código binario todo son ceros y unos y que para representar 256 números serían necesarios 8 ceros y/o unos. A los que somos de “letras” nos cuesta más entender explicaciones así.

Por tanto, nos vamos a tomar la licencia de buscar una explicación más casera y utilizar huevos (y hueveras) para tener una explicación más “visual”. Lo primero, indicar que nos hacen falta 8 huevos para representar 256 números.

¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/JPG>

² <http://es.wikipedia.org/wiki/GIF>

³ <http://es.wikipedia.org/wiki/PNG>

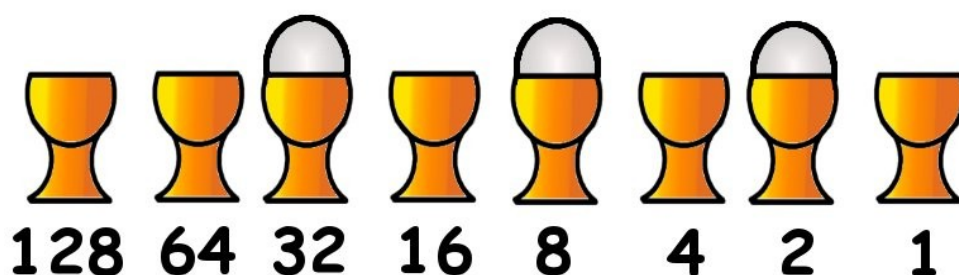
⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/GIF#Sus_principales_inconvenientes

⁵ <http://www.w3c.es/>



Cada huevera es un **bit**⁶ y puede o no tener un huevo. Ocho bits (hueveras) es un **byte**, que sirve para representar un número entre el 0 y el 255 (por tanto 256 números).

¿Cómo se hace? Pues poniendo huevos comenzando por la izquierda hasta llegar al número deseado. Un ejemplo: (ya una imagen vale más que mil palabras) queremos representar en código binario el número 42. Comenzamos por la izquierda hasta llegar a la cifra que más se aproxima (sin pasarse) a 42. Colocamos un huevo en el 32; luego le vamos sumando a los 32 la cifra de los huevos de la derecha (sin pasarse); 32 más 16 se pasa de 42, por lo que ponemos el huevo en el 8. Ya hemos llegado a 40; como nos queda 2 para llegar a 42 ponemos un tercer huevo en dicho número.



En código binario 42 es 101010 (un 1 quiere decir que hay huevo y un 0 que no lo hay).

Los huevos siguientes representan el número 131. En binario 10000011.



Seguro que ya queda más claro la cifra de 256, pero ahora nos preguntamos ¿por qué se duplica cada vez que ponemos un huevo más a la izquierda? La respuesta es que cada huevo duplica las posibilidades de poner números.

Con los dos primeros huevos podemos representar 4 números diferentes: 00, 10, 01, 11.

Con los tres primeros podemos poner 8: 000, 010, 001, 011, 100, 110, 101, 111.

Con los cuatro primeros 16...

Y si añadimos huevos a la izquierda nos salen cifras como 512, 1024, etc. que son las oímos usualmente en informática.

⁶ <http://es.wikipedia.org/wiki/Bit> Wikipedia nos dice que Bit es el acrónimo de Binary digit (dígito binario). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario. Mientras que en nuestro sistema de numeración decimal se usan diez dígitos, en el binario se usan solo dos dígitos, el 0 y el 1. Un bit o dígito binario puede representar uno de esos dos valores, 0 ó 1

3.3. CAMBIAMOS FORMATO A UNA IMAGEN

Como ya comentamos, puede que en algún momento tengamos que utilizar GIMP para guardar una imagen en otro formato. Para ello, una vez que tenemos abierta la imagen que queremos guardar en otro formato, hacemos lo siguiente:

- Desplegamos el menú **Archivo** en la ventana de la imagen.
- Elegimos Guardar como...
- En el cuadro de diálogo podemos hacer dos cosas para guardar esa imagen con otro formato:
 - Borrarle la extensión y poner la extensión que deseemos (por ejemplo png).
 - Pinchar en el signo + que hay delante de **Seleccione el tipo de archivo (Por extensión)** y elegir el formato deseado.
- Pinchamos en el botón **Guardar**.

4. ADQUIRIR IMÁGENES

Por ahora hemos mencionado bajar imágenes de Internet o hacerlas a partir de cero. También podemos adquirirlas de varios dispositivos: de la pantalla del ordenador y de un escáner.

4.1. CAPTURAS DE PANTALLA

GIMP nos va a permitir la captura de la pantalla del ordenador completa o una de sus ventanas (para utilizar esas imágenes, por ejemplo, en la confección de un manual como éste).

La captura de pantalla puede hacer de dos formas:

- Poniendo una imagen en memoria (en el portapapeles) y luego recuperarla desde GIMP.
 - Abriendo GIMP y capturar desde el programa lo que se quiera.
1. **Portapapeles.** La pantalla completa se pone en el portapapeles pulsando la tecla **Impr Pant** que se encuentra entre la parte alfanumérica y numérica del teclado. Si queremos capturar la ventana activa en lugar de toda la pantalla pulsamos la combinación de teclas **Alt+Impr Pant**. Una vez que tenemos la imagen en el portapapeles desplegamos el menú **Archivo** de la caja de herramientas, elegimos **Adquirir >> Pegar como nuevo**.
 2. **Partiendo de GIMP.** Desplegamos el menú **Archivo** de la caja de herramientas, elegimos **Adquirir >> Captura de pantalla...** Aparece un cuadro de diálogo en el que especificamos si queremos capturar una sola ventana o la pantalla entera. Si especificamos un número de segundos antes de capturar la pantalla deben pasar los segundos especificados (esto puede ser interesante si queremos tener una estructura de ventanas concreta, desplegándose menús por ejemplo) para que la captura surta efecto.



Si elegimos capturar una sola ventana nos aparece otra ventana con una cruz que tenemos que arrastrar y dejar caer sobre la ventana que queremos capturar.

Demo de captura de una ventana partiendo del portapapeles

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/captportapapeles.htm>

Demo de captura de una ventana partiendo de GIMP

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/captgimp.htm>

4.2. ESCÁNER

Desplegamos el menú **Archivo** de la caja de herramientas, elegimos **Adquirir >> Escáner/Cámara...** Posteriormente nos muestra, si lo tenemos conectado, el escáner. Al seleccionarlo se abre la aplicación del mismo y, cuando terminamos de escanear nos aparece la imagen dentro de una ventana de GIMP.

5. REALIZAR IMÁGENES PARA IMPRIMIRLAS

Pero... ¿no es igual? ¿Qué diferencia hay entre hacer imágenes destinadas a imprimir o hacer imágenes no destinadas a la impresión? ¿Es que acaso estas segundas no se pueden imprimir?

Vamos por partes. Aunque todas las imágenes se pueden imprimir (para ello se abre en GIMP el menú **Archivo** de una imagen y se elige la opción **Imprimir**) no es lo mismo hacer imágenes que sabemos van a ser destinadas a una página Web y ser vistas en la pantalla de un ordenador que imágenes que vamos a utilizar para imprimir (por ejemplo para una revista, para la carátula de un CD, para un cartel, etc.).

El motivo: que la pantalla del ordenador permite poner 72 puntos (en el caso de las pantallas píxeles) por pulgada (ppp), mientras que las impresoras “normales” permiten 150 ppp y las profesionales mayor cantidad de puntos. Para que una imagen tenga, por ejemplo, calidad fotográfica debe tener 300 ppp.



Recordamos que una pulgada son 2'54 cm. Esto quiere decir que para que una imagen tenga calidad fotográfica debe tener en los 2,54 cm. al menos 300 puntos.

5.1. IMÁGENES PARA PANTALLA

En el capítulo 2 vimos el cuadro de diálogo de la derecha.

Si lo que deseamos hacer es crear una imagen para pantalla especificamos la **Anchura** y la **Altura** en píxeles sin preocuparnos de nada más.



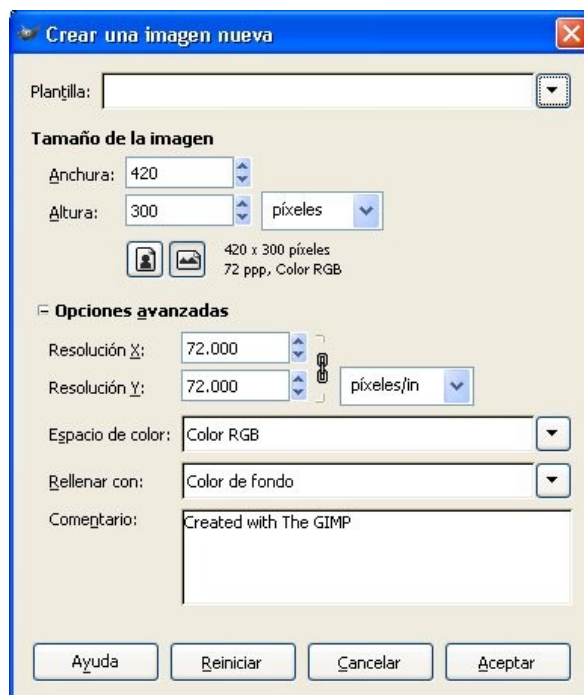
Puede observar que en ese cuadro de diálogo se especifica que la nueva imagen va a tener una resolución de 72 ppp.

5.2. IMÁGENES PARA IMPRIMIR

Si queremos hacer una imagen para imprimir hacemos clic en el signo + que hay delante de **Opciones avanzadas**. Con esto el cuadro de diálogo nos muestra más opciones.

En este caso tenemos que hacer dos cosas:

- Cambiar la resolución a 300 ppp.
- Cambiar la unidad de medida de píxeles a milímetros y elegir en Anchura y Altura el número de milímetros que tendrá nuestra imagen.



demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/imagenimprimir.htm>

Manual de GIMP

Capítulo 4: Los textos y las capas



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. LOS TEXTOS

Los textos son algo básico en el tratamiento de imágenes por ordenador y GIMP nos proporciona herramientas útiles para su uso.

Los podemos generar con:

- Los Script-Fu para textos.
- La herramienta texto de la caja de herramientas.
- Con un filtro que existía en la versión 2.2. para Windows y que no se ha incluido en la versión 2.4

1.1. SCRIPT-FU CON TEXTOS

En el capítulo 1 vimos la creación de un logotipo rápido utilizando los Script-Fu que nos proporciona GIMP en relación a los textos.

¿Qué son los Script-Fu? Pues una sucesión de órdenes escritas en un lenguaje llamado *Schema*. Pueden ser modificables (si tenemos conocimiento informáticos para ello) y sirven para generar imágenes nuevas o provocar modificaciones en una imagen o en parte de ella.

1.2. LA HERRAMIENTA TEXTO

Al seleccionar la herramienta texto aparecen, como con las demás, sus opciones de herramienta. Se puede seleccionar:



- Pulsando la tecla **t** del teclado sobre la imagen
- Abriendo en la ventana imagen el menú **Herramientas** y elegir **Texto**.
- Pulsando sobre el **icono** correspondiente en la Caja de Herramientas.
- Pulsando el botón derecho del ratón sobre la imagen, con lo que se despliega un **menú contextual** en el que podemos encontrar **Herramientas >> Texto**.

Eligiendo la herramienta de las tres últimas formas se nos muestra una caja para introducir el texto (el Editor de textos de GIMP).

Tiene en la parte superior varios botones (de izquierda a derecha) que sirven para:

- Abrir un archivo de texto (en formato txt).
- Borrar el texto que haya en el editor.
- Especificar dirección de escritura de izquierda a derecha.
- Especificar dirección de escritura de derecha a izquierda (este último efecto lo apreciamos cuando escribimos la segunda línea dentro del Editor de textos, pues la primera línea la escribe de izquierda a derecha).

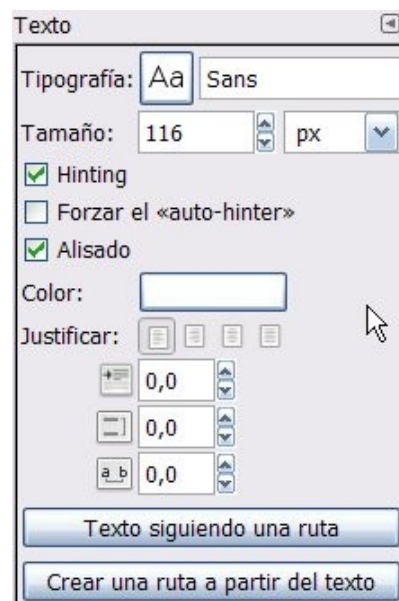


A medida que tecleamos el texto podemos comprobar que se va escribiendo en la ventana imagen. Cuando terminamos pulsamos en el botón **Cerrar**.

Posteriormente (o con anterioridad a comenzar a escribir) podemos escoger opciones del texto.

Éstas son:

- **Tipografía.** Pinchando sobre el botón que hay a la derecha de Tipografía podemos cambiar el tipo de letra a cualquiera de las que tenemos instaladas en nuestro equipo.
- **Tamaño.** Aquí especificamos tamaño para el tipo de letra elegida.
- **Hinting.** Esta casilla está seleccionada por defecto y sirve para ver los textos de forma precisa, sobre todo con tamaños de fuente pequeños. Pruebe a disminuir el tamaño de las letras (10 por ejemplo) y a marcar y a desmarcar la casilla para ver el efecto que produce
- **Forzar el auto-hinter.** Sirve para establecer de forma automática la distancia de las letras.
- **Alisado.** Sirve para evitar exceso de enfoque (bordes duros) en las letras. Pruebe a aumentar mucho el tamaño de las letras (80 por ejemplo) y a marcar y a desmarcar la casilla para ver el efecto que produce.
- **Color.** Sirve para elegir color para el texto.
- **Justificar.** Para justificar el texto a izquierda, derecha, centrado o justificado a ambos márgenes.
- **Sangrar.** Separa el borde izquierdo del texto con la caja que lo enmarca.
- **Espaciado de línea.** Separa las líneas que hay en el Editor de textos.
- **Espaciado de letras.** Separa las letras que hay en el Editor de textos.



1.3. FILTRO TEXTO FREETYPE

Como se ha comentado con anterioridad este filtro (en capítulos posteriores hablaremos de ellos) se encontraba en la versión 2.2 para Windows (no así en la versión para GNU/Linux). Desconocemos el motivo de no incluirlo en la versión 2.4, aunque nos vamos a tomar la licencia de comentar su instalación¹ aquí (esperamos que no suponga dificultad alguna teniendo en cuenta nuestra intención de hacer un manual de iniciación a GIMP).

- La carpeta de instalación es la siguiente: C:/archivos de programa/GIMP-2.0/lib/GIMP/2.0/plug-ins
- En dicha carpeta vamos a copiar el siguiente archivo: <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/archivos/freetype.exe>
- Si tenemos abierto GIMP lo cerramos y volvemos a abrir para disponer de este filtro.

¹ <http://photocomix-resources.deviantart.com/art/Lost-Found-Gimp-Freetype-73916757>

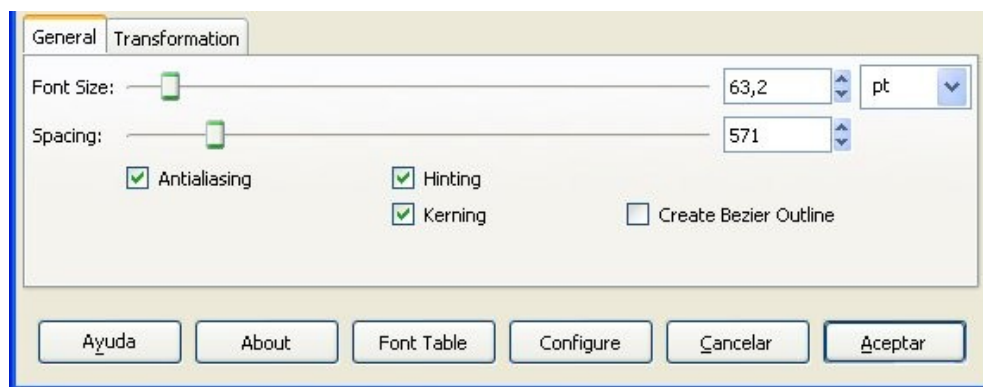
La primera vez que abrimos este filtro desplegando el menú **Filtro >> Text >> FreeType...** nos pregunta acerca de la carpeta donde están instaladas las fuentes. Debemos seleccionar <C:/Windows/fonts> (aunque se puede especificar otra que queramos donde tengamos tipos de fuentes que nos interesen) y pulsar en el botón **Aceptar**.

Se nos abre un cuadro de diálogo en el que podemos elegir:

- El tipo de letra en **Font Family**.
- El estilo de fuente (negrita, cursiva, negrita cursiva...) en **Font Style**.
- En la caja de texto **Preview** previsualizamos los cambios que vayamos haciendo.
- La casilla de verificación **Dot for Dot** nos permite ver el texto a tamaño real. Si la desactivamos podemos aumentar el tamaño de visualización o reducirlo (aunque esto no afecta al tamaño real del texto en la imagen).
- La casilla **Auto**, cuando está activada, nos permite ver en la zona de previsualización los cambios que vamos introduciendo. Si la desactivamos dejando de ver dichos cambios.
- Luego vemos la **caja de texto** en la que introducir la línea de texto (este filtro tiene la limitación de poder introducir únicamente una línea).
- La casilla **Auto**, cuando está activada, nos permite ver en la zona de previsualización los cambios que vamos introduciendo. Si la desactivamos dejando de ver dichos cambios.



- Inmediatamente después vemos dos pestañas: **General** y **Transformation**.
 - La pestaña **General** nos permite modificar el tamaño de la fuente (**Font Size**) y el espaciado de las letras (**Spacing**).



- La pestaña Transformation nos permite cambiar la altura del texto, la anchura de las letras, la inclinación y la rotación del texto.

Demo de uso del Filtro FreeType

demo <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/freetype.htm>

2. LAS CAPAS

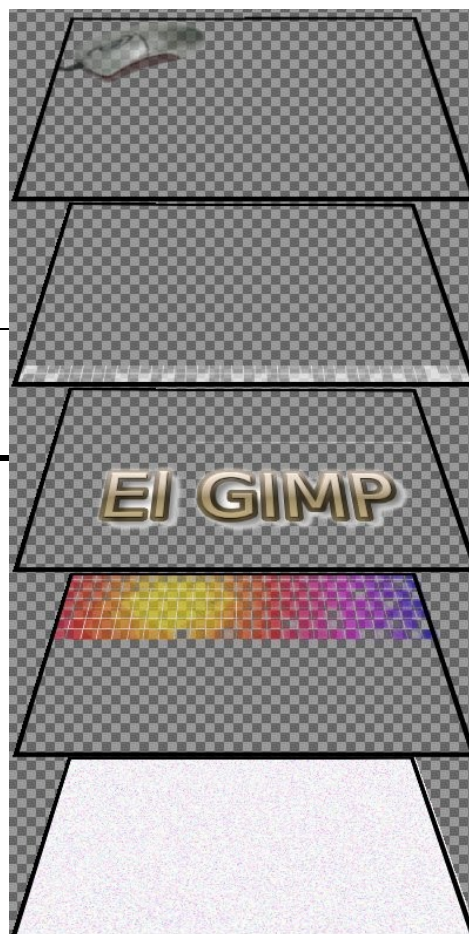
Las capas son como acetatos puestos unos encima de otros. La parte que no está rellena en una capa deja ver el contenido de la capa de debajo.



Se comentó en capítulos anteriores que las zonas que parecen un tablero de ajedrez formadas por cuadraditos grises indican transparencia.

La ventaja que tiene trabajar con capas es que lo que se haga en una no influye al contenido de las otras. Una capa puede ser borrada, duplicada, combinada con otras. A una capa se le puede cambiar el tamaño de forma independiente, se pueden mover, se les puede cambiar el orden de apilación, etc. También permiten distintos grados de transparencia.

En la figura de la derecha tenemos una serie de capas que, combinadas, forman una imagen que puede ser utilizada como portada en una página Web, como componente de una primera página en una publicación impresa, etc.



2.1. RECUPERAR VENTANA CAPAS

Si hemos cerrado en capítulos anteriores la ventana donde estaba el cuadro de diálogo de las capas, lo podemos recuperar desde:

- La caja de herramientas siguiendo esta secuencia: **Archivo >> Diálogos >> Crear un empotrable nuevo >> Capas, canales y rutas.**
- Desde la ventana de cualquier imagen desplegando el menú **Diálogos >> Crear un empotrable nuevo >> Capas, canales y rutas.**



Podemos abrir únicamente la ventana capas:

- Incluyéndola como una **nueva solapa** en la ventana principal de GIMP

 <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/solapacapa.htm>

- En la ventana principal de GIMP: **Archivo >> Diálogos >> Capas.**
- Pulsando la combinación de teclas **Ctrl+L.**
- En la ventana de una imagen: **Diálogos >> Capas.**

En ambos casos aparece la siguiente ventana en la que podemos observar varias zonas:

1. Un **desplegable** en el que podemos elegir, si tenemos varias imágenes abiertas, la imagen sobre la que trabajar.
2. Varias **pestañas**: capas, canales, rutas y deshacer. Se nos muestra por defecto seleccionada la pestaña capas.
3. **Botones** específicos de cada una de las pestañas.

2.2. SOLAPAS CANALES, RUTAS Y DESHACER

Canales

Los canales nos permiten en las imágenes en modo RGB (por ejemplo) ver la cantidad de rojo, verde y azul que contiene una imagen (aparte de su transparencia).

Rutas

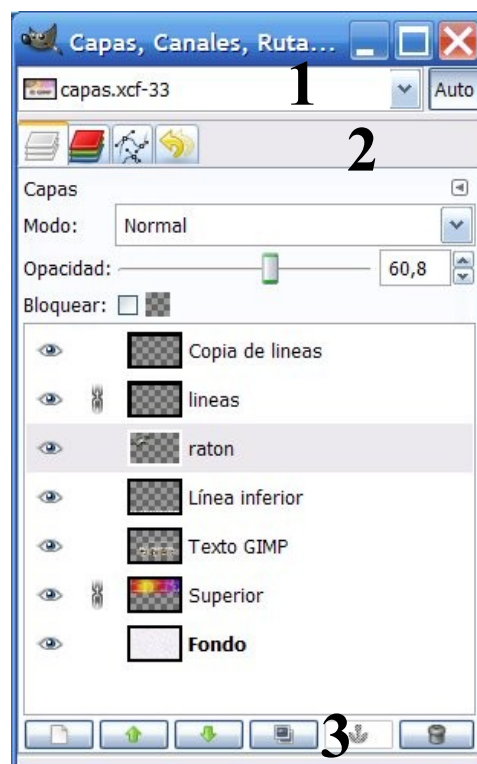
Las rutas nos van a permitir hacer selecciones que se pueden ajustar a una determinada forma, zona... de la imagen. Posteriormente se puede editar y volver a modificarla siempre que queramos.

Deshacer

Cuando cometamos errores con el programa los podemos deshacer acudiendo a este histórico de acciones. El número de acciones a deshacer depende de la memoria asignada al historial para cada imagen.



A las opciones de configuración del programa se accede desplegando el menú **Archivo** de la ventana principal de GIMP, eligiendo **Preferencias**. En concreto, la memoria asignada al histórico de deshacer se encuentra en la opción **Entorno**.



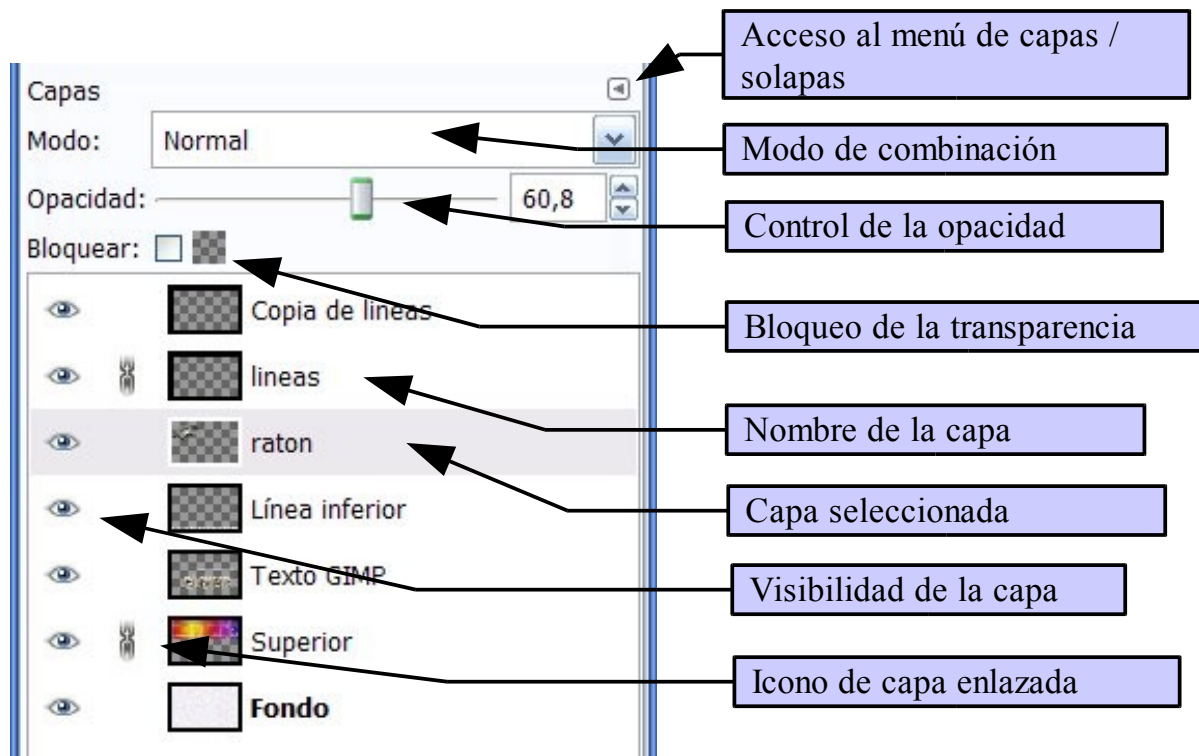
2.3. BOTONES DE LA VENTANA CAPA

Los botones sirven, de izquierda a derecha, para lo siguiente:

- Crear una **capa nueva**.
- **Subir** la capa seleccionada.
- **Bajar** la capa seleccionada.
- **Duplicar** la capa activa.
- **Anclar** la capa (este botón se activa en algunas operaciones, como por ejemplo cuando se pega una capa y está esperando la selección a “ser fijada”).
- **Borrar** la capa activa. También se puede borrar una capa arrastrándola a la papelera.

2.4. DESCRIPCIÓN DE LA VENTANA CAPAS

Dentro de la ventana Capas encontramos los siguientes elementos:



Acceso al menú de capas/solapas. Este botón nos permite acceder al menú de capas (aparte de poder gestionar las solapas (añadir, cerrar, desprender, etc.).

! Otra forma de acceder al menú de capas es hacer clic con el botón derecho en la ventana capas. Nos aparece el menú de capas como menú contextual emergente.

Bloqueo de transparencia. Sirve para poder rellenar una capa (con un color sólido o un patrón) o una parte de ella sin que afecte a las zonas transparentes de la misma.

Modo de combinación. La forma de combinación de la capa en la imagen lo elegimos aquí.

Control de la opacidad. Se puede establecer la transparencia de la capa desplazando el botón deslizante o introduciendo directamente el porcentaje de opacidad deseado en el cuadro de texto.

Nombre de la capa. Sirve para identificar la capa (es útil cuando una imagen está compuesta por muchas capas). Puede modificarse haciendo doble clic sobre el nombre de cada capa.

Capa seleccionada. Se encuentra coloreada e indica que lo que hagamos en la ventana imagen surtirá efecto en ella.

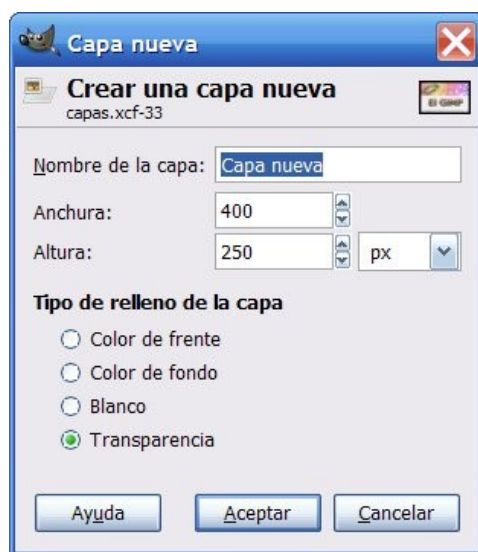
Visibilidad de la capa. Si el ojo está visible vemos la capa en la ventana imagen. Si hacemos clic sobre el ojo, éste desaparece y la capa deja de estar visible en la ventana imagen.

Capa enlazada. Este icono (que se activa y desactiva haciendo clic sobre él) permite la transformación agrupada de todas las capas que están enlazadas.

2.5. CREAR UNA CAPA NUEVA

Cuando se crea una capa nueva hay que elegir:

- El **nombre** que le vamos a dar a la capa. Es conveniente poner un nombre acorde con el contenido que vaya a tener para luego localizarla con más facilidad en la lista de capas.
- La **anchura** y la **altura**. Nos propone siempre el programa por defecto el tamaño de la imagen como tamaño de la capa, pero esta cifra puede ser cambiada a nuestro antojo.
- El **relleno** de la capa: color de frente, de fondo, blanco o transparencia.



3. TRABAJEMOS CON CAPAS Y TEXTOS

Vamos a hacer algunas prácticas combinando lo comentado para los textos y las capas.

Para ello creemos una imagen de 500 x 270 píxeles con el fondo blanco.


Vamos, en primer lugar, a poner un texto con sombra.

Para ello escogemos la herramienta **Texto** y, en **opciones de herramienta**, especificamos estos valores:

- Tipografía: Arial.
- Tamaño: 60.
- Color: en notación HTML escribimos ff0000 (corresponde al rojo).
- Justificar: centrado.

Pinchamos sobre la **ventana de la imagen**, con lo que aparece el **Editor de textos de GIMP**. Escribimos “El GIMP” y pinchamos en el botón **Cerrar**. Desplazamos el texto a la parte superior izquierda con la herramienta **Mover**.

Como vamos a trabajar con capas, debemos tener la ventana capas visible. La podemos poner visible, como se ha comentado, de varias formas. Recordamos una de ellas: desplegamos **Diálogos >> Crear un empotrable nuevo >> Capas, canales y rutas**.

 Los textos son editables siempre y cuando no se cambien las condiciones de la capa. Esto ocurre cuando se hace clic, en la ventana capas sobre la capa de texto, con el botón derecho y, en el menú contextual emergente, se elige **Descartar información de texto**; también deja de ser editable cuando se aplica un filtro al texto. En ambos casos la capa de texto pasa a ser una capa normal (en lugar de texto) y deja, por tanto, de ser editable.

Habrás observado que en la ventana capas ha aparecido una capa con una **T** y como nombre de la capa el texto que hemos escrito (esta **T** indica que es una capa de texto editable).

Vamos a duplicar la capa de texto pinchando en el botón **Duplica la capa** (situado en la parte inferior de la ventana). Parece que no ha ocurrido nada (pues únicamente vemos un texto). Lo que ocurre es que hemos creado una capa con las mismas propiedades (tamaño del texto, color, posición), por lo que la capa superior “tapa” a la inferior.

Como nombre el programa pone el mismo que la capa origen más una almohadilla y el número 1 (si duplicásemos más veces la capa pondría una numeración consecutiva a las capas de texto creadas de esta forma). Cambiamos el nombre a la capa y escribimos “sombra GIMP”.

A la capa “sombra GIMP” le cambiamos el color a negro y aplicamos sobre ella la secuencia **Filtro >> Desenfoque >> Desenfoque gaussiano...** En la ventana que aparece aumentamos el **radio de desenfoque** a 10. Haga clic en el botón **Aceptar**. Observe cómo, en la ventana capas, esta capa ha dejado de ser una capa de texto (ya no es editable).

Seleccionamos la herramienta **Mover** y podemos, utilizando las teclas de movimiento del cursor (las flechas que se encuentran entre la parte alfanumérica y numérica del teclado), mover la capa de forma “mas precisa”. La desplazamos 5 píxeles hacia la derecha y 5 hacia abajo.

Por último cambiamos el orden de apilación de esta capa para ponerla debajo de la capa con texto color rojo.

Guardamos el archivo como texto.xcf

NOTA: Las siguientes demos pertenecen a una animación de la versión 2.2 (lo único que ha cambiado es el icono del texto)

 <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/texto1.htm>

En segundo lugar un texto con el filtro FreeType

Recuperamos (si lo hemos cerrado) el archivo texto.xcf. Desde la ventana imagen seleccionamos **Filtros >> Text >> FreeType** y elegimos Arial en **Font Family**, 50 en **Font Size** y en la **caja de texto** escribimos “una buena elección”. En la pestaña **Transformation** un valor de 25 en **Rotation**.

En la ventana capas ha aparecido una capa con el mismo nombre que lo que hemos escrito en la capa de texto.

Vamos a crear (utilizando el icono de la parte inferior de la ventana capa) una nueva capa con fondo transparente y con nombre “una buena elección 2”. Cambiamos el color de frente a negro en la caja de herramientas y aplicamos de nuevo el filtro FreeType, pero ahora con marcamos la casilla de verificación **Create Bezier Outline**.

Una vez lo hayamos hecho parece que no ha ocurrido aparentemente nada. Seleccionamos la solapa

Rutas y podemos observar que sí se ha creado algo (una ruta para poder ahora trabajar con ella). Vamos a hacer clic en el botón **Trazar ruta...** y en la ventana que aparece a continuación aceptamos pinchando en el botón **Trazo**.

Volvemos de nuevo a la solapa capas. Bajamos la capa de texto con el color negro (para que se pueda ver la de color rojo) y combinamos las dos capas. Para ello hacemos seleccionamos la capa superior y hacemos clic sobre ella con el botón derecho. En el menú emergente elegimos **Combinar hacia abajo**.

Por último, movemos la capa a una posición más centrada y guardamos de nuevo el archivo.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/texto2.htm>

En tercer lugar un Logo mediante un Script-Fu

Ahora vamos a aprovechar uno de los logos que nos proporciona GIMP y lo vamos a incorporar a nuestra imagen.

Para ello en la ventana principal de GIMP desplegamos **Exts >> Script-Fu >> Logos >> Imigre-26**.

En el cuadro de diálogo de este Script-Fu escogemos:

- **Texto:** para todos.
- **Color del fotograma:** negro.
- **Tipografía:** Arial Black.
- **Tamaño de la tipografía (píxeles):** 50.

Esto nos abre una ventana nueva con tres capas: una para el fondo (de color blanco), una para el texto con el color rojo y otra para el borde con el color que hemos elegido (el negro).

Vamos a combinar las dos capas de texto; posteriormente minimizamos esta ventana para que no “nos moleste” (aunque minimicemos la ventana principal, el empujable de **capas, canales, rutas y deshacer** sigue visible). Ahora arrastramos la capa con el texto a la ventana del archivo texto.xcf.

Como la nueva capa que hemos arrastrado desde el otro archivo se pega en el centro de la imagen, la arrastramos a otro lugar más conveniente.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/texto3.htm>

4. ARRASTRE DE CAPAS ENTRE ARCHIVOS

Si suponemos (como hemos visto en el epígrafe anterior, en la animación texto3) que tenemos dos ventanas de imágenes distintas y queremos copiar una capa de una ventana a otra, un procedimiento cómodo es arrastrar la capa que queremos copiar de una ventana a otra. Otro procedimiento (normal en todas las aplicaciones) consiste en, una vez seleccionada la capa que se quiere copiar en el archivo de origen, desplegar el menú **Editar** y elegir la opción **Copiar** (o la combinación de teclas **Ctrl+C**). Posteriormente seleccionamos la imagen destino (sobre la que queremos copiar la capa) y elegimos **Editar >> Pegar (Ctrl+V)**.

Si utilizamos este procedimiento verá en la ventana de capas una capa que se llama “Selección flotante (Capa pegada)”. Para fijar (anclar) la capa, tenemos que pulsar el icono ancla que hay en la parte inferior de la ventana, aunque lo mejor es que hagamos clic sobre esa capa con el botón derecho y, en el menú emergente, elija la opción **Capa nueva...** (con esto se pega la selección flotante en una nueva capa).



Para seguir practicando con la copia de capas entre imágenes, descargue <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/archivos/copiacapas.zip>. Abra el archivo fondo.jpg y sobre él (copiando y pegando o arrastrando) vamos a pegar las siguientes imágenes: vaca.png, cartel.png y torre.png (cada imagen en una capa independiente).

Puede quedar algo como esto:



5. ANEXO: COMBINACIÓN DE CAPAS

Hasta ahora hemos visto que las capas son como acetatos superpuestos y los superiores dejan ver lo que hay en las capas de abajo si tienen zonas transparentes. GIMP no se queda exclusivamente en esta posibilidad, pues nos ofrece distintos modos de combinar las capas con las que están debajo de ellas.

Para ver algunas combinaciones hemos partido de la siguiente disposición de capas:

- Un fondo con dos colores.
- Una capa con un círculo amarillo.
- Una capa con las palabras “El GIMP” a la que se ha descartado la información del texto.



En los ejemplos siguientes se va aplicar el mismo modo de combinación a las capas “El GIMP” y “Círculo” (eso hace que algunos modos de combinación parezcan que hacen desaparecer la capa).



Normal



Ennegrecer



Extraer granulado



Combinar granulado



Color

Lo interesante está en aplicar modos de combinación distintos a diferentes capas.

Manual de GIMP

Capítulo 5: Máscaras y selecciones



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:










Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. MÁSCARAS Y SELECCIONES

Una selección es un contorno cerrado con el que podemos realizar operaciones (moverla, copiarla, etc.). Se puede seleccionar una capa entera o parte de ella con diversas formas (rectangulares, ovaladas, libres, etc.). Cuando se selecciona algo aparecen la selección “enmarcada” con una línea que se mueve (a este efecto se le conoce como “hormigas en marcha”).

Las herramientas de selección las tenemos en la caja de herramientas y sirven para:

Icono	Descripción
	Seleccionar regiones rectangulares. Sirve para hacer selecciones rectangulares. La selección comienza haciendo clic y arrastrando el ratón hasta “enmarcar” la zona que se quiere seleccionar. Si presionamos la tecla Ctrl después de hacer clic este punto se convertirá en el centro de la selección. Se presionamos la tecla Mayús después de hacer clic la selección será cuadrada. Se presionamos las teclas Mayús y Ctrl después de hacer clic la selección será cuadrada y tendrá como centro de la selección el punto donde se ha cliqueado.
	Seleccionar regiones elípticas. Sirve para hacer selecciones elípticas. El modo de selección es idéntico que para las rectangulares.
	Seleccionar regiones dibujadas a mano. Se presiona el botón izquierdo del ratón para comenzar a seleccionar una zona. Cuando se libera, se forma un área de selección que une el punto de inicio y el punto final.
	Seleccionar regiones continuas. Cuando se hace clic sobre la imagen se seleccionan los píxeles contiguos más similares por color al pixel sobre el que se ha hecho clic. El umbral de selección se determina en opciones de herramienta.
	Seleccionar regiones por colores. Selecciona zonas que tengan el mismo color al pixel sobre el que se ha hecho clic (aunque no sean contiguos).
	Seleccionar formas de la imagen. Permite una selección de formas adaptándose al color de las zonas por las que pasa.
	Seleccionar una zona que contiene objetos en el frente.



Estas herramientas también son accesible desplegando el menú **Herramientas** en la ventana imagen y eligiendo **Herramientas de selección**.

1.1. SELECCIONAR REGIONES RECTANGULARES

Vamos a descargar a nuestro equipo la imagen <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/archivos/seleccion.jpg> para trabajar con ella. La abrimos con GIMP, elegimos la herramienta de selección rectangular y hacemos clic en la esquina superior izquierda de la imagen; arrastramos el ratón hasta seleccionar la parte de arriba de la imagen.



Copiar y pegar en otro documento

Cuando se libera el ratón aparecen las “hormigas en marcha” enmarcando la zona seleccionada. Ahora esta zona podemos copiarla y pegarla en otra capa (o en otra imagen). Para ello (como se comentó en el capítulo anterior) podemos copiarla a través de varios procedimientos (menú **Editar** >> **Copiar**, **Ctrl+C**, **botón derecho sobre la selección** y en el menú emergente **Editar** >> **Copiar**) y pegarla en otra capa o imagen (recordamos que cuando se pega una capa o selección aparece como capa flotante que hay que “anclar”).



Si lo que pretendemos es hacer un documento nuevo con una selección o capa, abrimos (una vez copiado la selección o capa, el menú **Editar** y elegimos **Pegar como nuevo**.

Deseleccionar y difuminar los bordes

Volvamos a la primera imagen y podremos comprobar como sigue seleccionada la zona que hemos pegado en otra imagen. Si necesitamos quitar esa selección (para hacer otra diferente), desplegamos el menú **Seleccionar** y escogemos **Nada**.

Ahora, en opciones de herramienta marcamos la casilla de verificación **Difuminar los bordes** y le asignamos un **radio** de 15. Copiamos una zona y la pegamos en un documento nuevo. Comprobemos qué pasa.



Sin difuminar bordes



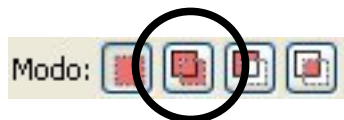
Difuminando bordes

1.2. SELECCIONAR REGIONES ELÍPTICAS

Vamos a seleccionar varias zonas con la herramienta de Seleccionar regiones elípticas. Esto se puede hacer de dos formas una vez que se ha seleccionado una primera zona:



- Pulsando la tecla **Mayús** y seleccionando las siguientes.
- Utilizando el icono **Añadir a la selección actual** que se encuentra en opciones de herramientas.

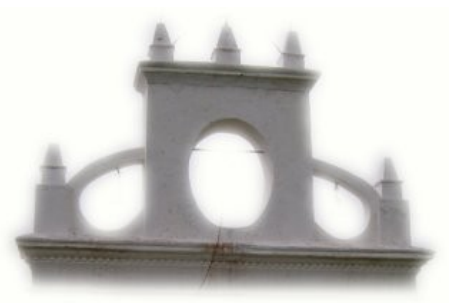


Si seleccionamos varias zonas posteriormente podemos copiarlas y pegarlas como si se tratase de una sola.



1.3. SELECCIONAR REGIONES DIBUJADAS A MANO

A veces necesitamos seleccionar una zona irregular, para lo que hacemos uso de esta herramienta.



En la imagen anterior hemos utilizado un **Radio** de 16 (en opciones de herramienta) para elegir la parte superior de la construcción. Para extraer la parte de cielo donde están las campanas se ha pulsado la tecla **Ctrl** (aparece un signo menos con el icono del ratón que nos indica que va a extraer una zona de la selección actual) y se ha elegido esas zonas.

1.4. SELECCIONAR REGIONES CONTIGUAS

A veces es más fácil seleccionar zonas por tener un color parecido que hacerlo con la herramienta de mano alzada. En la imagen sobre la que estamos trabajando tenemos una amplia zona de tonalidades grises (el cielo). Se ha utilizado un **Umbral** de 15 y se ha mantenido pulsada la tecla **Mayús** para que se vayan sumando las zonas. Con este procedimiento se ha ido pinchando en las zonas que quedaban fuera de la selección que se iba haciendo.



Es importante “ajustar” el umbral. Una cifra demasiado alta provocaría la selección de zonas no deseadas y una cifra baja que se seleccionase poco de dicha zona.

Salvo que queramos obtener un corte “seco” es conveniente poner algún valor (aunque sea pequeño) en **Difuminar los bordes**.

La casilla de verificación **Seleccionar las áreas transparentes** incluye las zonas transparentes de la imagen en la selección.

1.5. SELECCIONAR REGIONES POR COLORES

Esta herramienta es interesante cuando se desea seleccionar zonas por colores. Como disponemos de un umbral en opciones de herramienta, ajustándolo adecuadamente puede ahorrar tiempo, ya que selecciona zonas del mismo color (aunque no estén contiguas en la imagen).



Haciendo clic sobre el cielo con un valor en el **Umbral** de 45 hemos obtenido la misma selección que con la herramienta anterior, aunque con ésta de un solo clic.

1.6. SELECCIONAR FORMAS DE LA IMAGEN (TIJERAS INTELIGENTES)

Es una herramienta de selección que se basa en las diferencias de colores que existen entre una silueta y su entorno.



Hacemos clic en el punto de inicio de la silueta, con lo que se crea un punto de control simbolizado con un pequeño círculo negro. Volvemos a hacer clic tantas veces como sea necesario a lo largo de la silueta, separando los puntos si hay pocos cambios de colores (acercándolos en caso contrario). Para **cerrar la silueta** se vuelve a hacer clic sobre el primer punto de control. Cuando hemos concluido hacemos **clic dentro del contorno**.



Utilizando la herramienta justo antes de cerrar el contorno



Selección realizada con las tijeras



Si durante el proceso deseamos mover uno de los puntos de control pasamos el puntero del ratón encima y lo arrastramos a otra nueva posición.

1.7. SELECCIONAR OBJETOS DE PRIMER PLANO



Vamos a utilizar la flor del capítulo 2 para explicar esta herramienta. Su funcionamiento es el siguiente:

- Se trata de enmarcar el objeto que se quiere seleccionar (extraer para copiar) intentando seleccionar lo menos posible del fondo.
- Cuando se suelta el botón del ratón, la parte no seleccionada de la imagen se cubre con una máscara azul oscuro.
- El puntero del ratón se vuelve ahora un icono de brocha para el siguiente paso: consiste en pintar una línea continua en el frente seleccionado (objeto) sobre los colores que quiera seleccionar (no pinte sobre los píxeles del fondo).

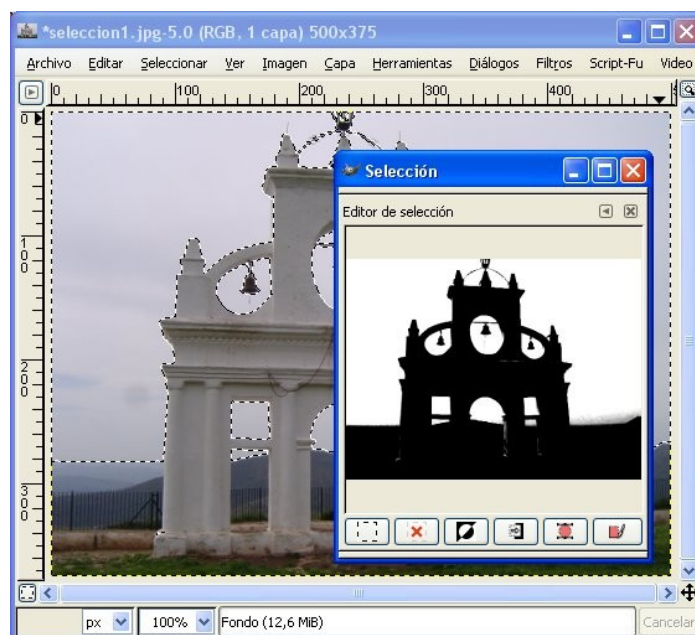
demo

http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/sel_primerplano.htm

2. EDITOR DE SELECCIÓN

Aunque las “hormigas” que enmarcan las selecciones realizadas nos indican qué zona se encuentra dentro de dicha selección, puede resultar útil disponer de una ventana (cuando estemos haciendo uso de herramientas de selección) que nos informe de forma clara sobre el proceso.

Para ello se despliega el menú **Diálogos** y se elige **Editor de selección**.



Aparece una ventana en la que vemos en dos colores la zona seleccionada (en blanco) de la no seleccionada (en negro).

3. SELECCIÓN MEDIANTE LA HERRAMIENTA “CREAR Y EDITAR RUTAS”

Aunque el programa no pone esta herramienta directamente dentro de las de selección, sí se puede utilizar para crear selecciones partiendo de una ruta.



¿Qué hace? Crear “rutas” (selecciones) a partir de líneas rectas y curvas que podemos modificar hasta que se adapten a nuestras necesidades. Luego las rutas las convertimos en selecciones.

¿Cuándo se usa? Obviamente cuando no nos sirven las demás. Imaginemos que queremos hacer una selección “no regular” de una imagen. La única herramienta de selección que nos serviría es la de mano alzada; no obstante, el control de esta herramienta depende del pulso de la persona que maneja el programa y puede que no sea el adecuado o que cuando se haya seleccionado una zona no se ajuste a lo que pretendíamos.



Una selección como la anterior es complicada de hacer a mano alzada (en otro capítulo detallaremos algo más lo de las rutas).

4. MÁSCARA RÁPIDA

Recordamos que, en la esquina inferior izquierda de la ventana imagen, había un pequeño botón para acceder a la **Máscara rápida**.

Otra forma de acceder a ella es desplegando el menú **Seleccionar** y eligiendo **Activar máscara rápida** (también podemos pulsar **Mayús+Q**).

¿Qué ocurre cuando ponemos la máscara rápida? Aparentemente todo se “llena” de un color rojizo, que no quiere decir que hayamos pintado nada, sino que hemos puesto una máscara de la que poder borrar zonas para que se conviertan luego en la zona seleccionada. Para ello utilizemos la herramienta **goma de borrar** y borramos la zona de la máscara que queremos que sea la selección. Cuando terminemos volvemos a hacer clic sobre el icono de máscara rápida (que ha cambiado).



Cuando hacemos clic sobre el icono **Máscara rápida**, lo que hemos borrado se convierte en zona seleccionada.



Podemos utilizar la brocha, el lápiz, el cubo de pintura... siempre que utilicemos como color de trabajo el blanco.

4.1. HERRAMIENTA RELLENAR CON UN DEGRADADO DE COLORES

Vamos a comentar esta herramienta antes de seguir con la **Máscara rápida**.



Esta herramienta sirve para rellenar una capa o una selección con un degradado de dos colores. En opciones de herramienta podemos escoger, entre otras opciones, diversos tipos de degradado (frente a fondo, frente a transparente, etc.) y la forma que tendrá el degradado (lineal, radial, etc.).

4.2. MÁSCARA RÁPIDA Y DEGRADADOS

Vamos a hacer una selección con un degradado y luego la utilizaremos para cubrir parte de una imagen de forma gradual.

Para ello:

- Quitamos las selecciones que podemos tener en la imagen desplegando el menú **Seleccionar** y eligiendo **Nada** (**Mayús+Ctrl+A**).
- Activamos la máscara rápida.
- Elegimos la herramienta de **rellenar con un degradado de colores**.
- Como color de frente elegimos el negro y como color de fondo el blanco.

- Pinchamos cerca del borde izquierdo de la imagen y arrastramos el ratón hasta cerca del borde derecho de la misma (observamos que se ha borrado parte de la zona rojiza ya que *lo blanco significaba borrar máscara rápida*).



- Pulsamos de nuevo el botón **Máscara rápida**. La mitad de la imagen aparece seleccionada (aquella donde está la parte borrada).
- Ahora vamos a borrar esa zona seleccionada seleccionando el menú **Editar** y eligiendo **Limpiar** (**Ctrl+K**).
- Por último quitamos la selección.



! Podemos obtener el mismo resultado utilizando la herramienta degradado y eligiendo en Opciones de herramienta >> Degradado >> Frente a transparente (teniendo el blanco como color de frente). Se ha optado por comentarlo con Máscara rápida y degradado para ver otras posibilidades del programa.



5. SELECCIÓN MEDIANTE EL CANAL ALFA DE UNA CAPA

Una posibilidad interesante es utilizar la parte transparente de una capa para realizar una selección. Vamos a hacer un cartel relleno con la herramienta Degradado y un borde de color para el mismo.

Creamos un documento nuevo de 400 x 200 y elegimos la herramienta **Texto** con estas opciones: Arial black, tamaño 90. Escribimos “El GIMP” en el editor de textos. En la capa de texto que se crea pulsamos con el botón derecho y, en el menú emergente, seleccionamos **Alfa a selección**. Una vez que tenemos seleccionado el contorno del texto lo rellenamos con la herramienta **Degradado**. Posteriormente creamos una capa nueva a la que llamamos “borde” y aumentamos el tamaño de la selección en 10 píxeles. La selección de la capa borde la rellenamos con un patrón y, por último, bajamos la capa para que se vea el texto.

NOTA: La animación aparece con la versión 2.2 (no difiere de la 2.4)

 <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/alfa.htm>

6. EJEMPLO: UN MARCO PARA FOTOS

En ocasiones trabajar sobre las máscaras puede resultar conveniente (para conseguir determinados efectos) que trabajar directamente sobre las imágenes. En este ejemplo vamos a poner un marco de nuestra imagen. Para ello:

- Realice una selección rectangular del mismo tamaño que tendría el marco de la fotografía.



- Podrá comprobar por las “hormigas” que la zona seleccionada es la del monumento en lugar del marco.
- Por tanto, despliegue el menú Seleccionar y elija Invertir.
- Presione el botón de Máscara rápida. Lo que está seleccionado (por la ausencia de color rojizo) es el marco.
- Despliegue el menú **Filtros >> Distorsiones >> Ondas...** En amplitud y longitud de la onda especifique un valor de 5 y acepte.



- Como la selección es “dura” (tiene un borde muy definido), vamos a desenfocarlos desplegando el menú **Filtros >> Desenfoque >> Desenfoque gaussiano...** Dejamos los valores a 5 y aceptamos.
- Presionamos de nuevo el botón Máscara rápida.
- Para rellenar el marco arrastramos uno de los patrones (el que más nos guste) encima de la imagen.
- Por último, desplegamos el menú **Seleccionar >> Nada** para ver nuestra imagen con marco.



Manual de GIMP

Capítulo 6: Los colores



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:








Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. MODOS DE COLOR

Modos de color se denomina al sistema que nos sirve para describir los colores. En GIMP se puede trabajar en los modos RGB (rojo, verde y azul), escala de grises (256 niveles de grises) e indexado (podemos especificar los colores con los que vamos a trabajar con un máximo de 256 colores).

Un píxel solamente puede ser de un color; cuando decimos que una imagen es de 256 colores, esto indica que un píxel puede tener uno de esos 256 colores. Para que una imagen tenga más de 256 colores tiene que trabajar en modo RGB en el que un píxel puede ser la combinación de uno de los 256 niveles de rojo, 256 niveles de azul y 256 niveles de verde ($256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ colores; por esto se dice que una imagen RGB puede tener millones de colores).

Obviamente, cuantos más colores tenga una imagen más ocupará el archivo que la contiene.

 <p>Imagen original en modo RGB.</p>	 <p>En escala de grises (reduce a una escala de 256 tonalidades de grises). Menú Imagen >> Modo >> Escala de grises.</p>
 <p>Indexado en paleta óptima (reduce los colores a un máximo de 256 colores)¹. Menú Imagen >> Modo >> Indexado... En el cuadro de diálogo se marca el botón Generar paleta óptima.</p>	 <p>Indexado en blanco y negro (reduce la imagen a dos colores). Menú Imagen >> Modo >> Indexado. En el cuadro de diálogo se marca el botón Usar paleta en blanco/negro. En el menú desplegable Difuminar el color se ha elegido Floyd-Steinberg (sangrado de color reducido).</p>
 <p>Indexado con paleta personal de colores. Menú Imagen >> Modo >> Indexado. En el cuadro de diálogo se marca el botón Usar paleta personal.</p>	

¹ No se aprecian apenas diferencias con el modo RGB. No obstante, si acercamos la imagen con el zoom (por ejemplo a un 400%) si que se aprecian diferencias de color con una imagen de 16 millones de colores (sobre todo cuando hay colores muy diferentes en una imagen).



La diferencia entre una imagen RGB e indexada (aparte del número de colores de la imagen) es que se pierde la información de los canales de color (rojo, verde y azul).

Vamos a mostrar a continuación las distintas posibilidades del desplegable **Difuminar el color** cuando se elige el modo **Indexado** y se marca el botón **Usar paleta en blanco/negro**.



Imagen original



Difuminado: Ninguno



Difuminado: Floyd-Steinberg (normal)



Difuminado: Floyd-Steinberg (sangrado de color reducido)



Difuminado: Posicionado

1.1. CONTROL DEL PASO A MODOS DE COLOR DISTINTOS

a) A BLANCO Y NEGRO

Cuando se desee pasar una imagen a blanco y negro es conveniente convertirla antes a escala de grises para controlar mejor las zonas que van a terminar siendo negras o blancas. El motivo es que GIMP hace una estimación en escala de grises de los colores de la imagen; posteriormente transforma en blanco los valores mayores a 128 y a negro los menores.



La imagen anterior ha sido convertida a escala de grises y han sido modificado el brillo y el contraste antes de pasarla a blanco y negro, con objeto de controlar las zonas más claras y oscuras (Menú **Colores** >> **Brillo-Contraste**).



Otra posibilidad bastante interesante es utilizar la herramienta de color Umbral: menú **Herramientas** >> **Herramientas de color** >> **Umbral** (se comenta más adelante).

b) A ESCALA DE GRISES

Para mejorar la imagen que va a ser convertida a escala de grises podemos utilizar algunas herramientas antes de hacer el cambio.

Una de ellas la encontramos desplegando el menú **Colores** >> **Componentes** >> **Mezclador de canales**. En el cuadro de diálogo que se nos muestra marcamos la casilla de verificación **Monocromo**. Posteriormente modificamos los canales (rojo, verde y azul) hasta obtener la imagen que deseemos.



Puede observar en este cuadro de diálogo dos botones: **Abrir**, **Guardar** y **Reiniciar**. Pueden sernos útiles si queremos convertir una serie de fotografías a escala de grises con los mismos parámetros.



2. HERRAMIENTAS DE COLOR

Las herramientas de color sirven para modificar los colores de una imagen. Se accede a ellas a través del menú **Herramientas >> Herramientas de color**. Son las siguientes:

- Balance de color.
- Tono y saturación
- Colorear.
- Brillo y contraste
- Umbral
- Niveles
- Curvas
- Posterizar



Estas herramientas también son accesibles desde el menú **Colores**.

2.1. BALANCE DE COLOR

Cuando elegimos esta opción aparece el cuadro de diálogo de la derecha, en el que podemos modificar los colores “luz” (rojo, verde y azul) y los colores “tinta” (cian, magenta y amarillo).

Estas modificaciones de color pueden afectar a las **Sombras**, a los **Tonos medios** o a los **Puntos de luz** (escogiendo el botón radial correspondiente).

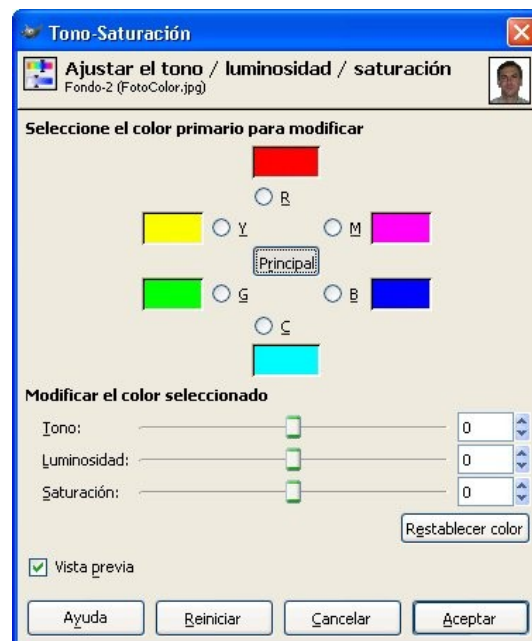
Podemos conservar el brillo de la imagen manteniendo marcada la casilla **Conservar la luminosidad**.



2.2. TONO Y SATURACIÓN

Con esta herramienta se puede ajustar el tono, la saturación y la luminosidad. La parte superior del cuadro de diálogo nos permite elegir el color “tinta” o el color “luz” sobre el que queremos trabajar. Por defecto aparece seleccionado el botón **Principal** para que los cambios afecten a todos los canales de color.

Si seleccionamos un color podemos modificar los valores de tono, luminosidad y saturación sobre ese color.



2.3. COLOREAR

Esta herramienta colorea la imagen con 256 niveles del color seleccionado.

2.4. BRILLO Y CONTRASTE

Podemos modificar el brillo y el contraste de una imagen utilizando esta opción. Afecta a toda la gama de tonos.

2.5. UMBRAL

Sirve para reducir los colores de la imagen a dos: blanco y negro, pero se controla, a través de un rango, los colores que se van a convertir en blanco y los que se van a convertir en negro.

2.6. NIVELES

Con esta herramienta podemos aumentar o disminuir las sombras, medios tonos y luces arrastrando un cursor.

2.7. CURVAS

Permite el ajuste de la curva tonal de una imagen.

2.8. POSTERIZAR

Es una herramienta que nos permite reducir el número de colores de una imagen.

3. OTRAS HERRAMIENTAS

Desde el menú **Colores** accedemos a otras herramientas de color.

3.1. DESATURAR

Transforma una imagen en escala de grises, pero conservando la información de los canales.

3.2. INVERTIR

Conseguimos el “negativo de una imagen”



3.3. INVERSIÓN DEL VALOR

Invierte el valor de los píxeles.

3.4. AUTO

Encontramos en este apartado varias herramientas para modificar la imagen de forma automática.

Manual de GIMP

Capítulo 7: Los filtros (I)



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. INTRODUCCIÓN

Los filtros de GIMP están diseñados para mejorar una imagen, disimular sus defectos o alterarla. Su origen se encuentra en la interposición de cristales delante del objetivo de una cámara fotográfica convencional con objeto de la luz que llegaba a la película. Obviamente, las posibilidades que ofrece el tratamiento digitalizado de una imagen son mucho mayores. Un filtro convencional sólo se podía aplicar una vez; un filtro digital las veces que necesitemos y los que nos hagan falta. Algunos sorprenden por la transformación que hacen de la imagen; otros son “divertidos” (como el que puede deformar imágenes).



Menú Filtros >> Distorsiones >> IWarp

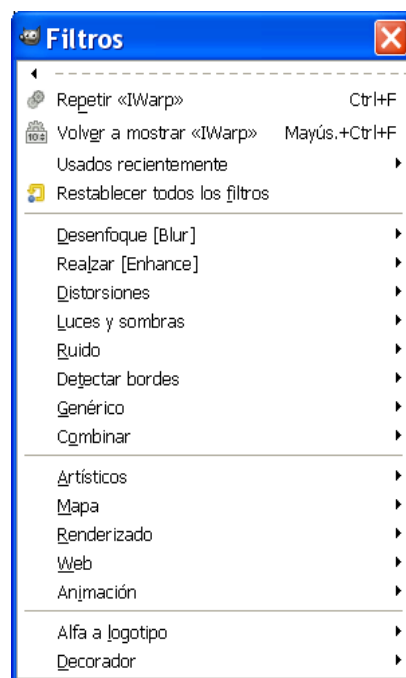
Como se verá más adelante, hay una cantidad de filtros considerable que pueden ser aplicados sobre las imágenes con algunas restricciones:

- No pueden aplicarse sobre zonas transparentes.
- No pueden aplicarse a más de una capa simultáneamente.
- Muchos de ellos sólo funcionan sobre imágenes en RGB (aunque cualquier imagen se puede pasar a este modo de color, como veremos más adelante).

Para aplicar un filtro tenemos que tener activa la imagen sobre la que pretendemos aplicarlo (y realizar una selección en caso que queramos que el filtro se aplica a una zona concreta de dicha imagen). Todos los filtros admiten la posibilidad de establecer sus parámetros para controlar su grado de incidencia sobre la imagen.

Para acceder a los filtros podemos desplegar el menú **Filtros** o pulsar con el **botón derecho sobre la imagen** para disponer de los mismos menús existentes en la barra de menús. Podemos distinguir varios grupos de filtros (separados por líneas horizontales):

- Filtros que actúan sobre el color y la nitidez de la imagen.
- Filtros para conseguir efectos especiales.
- Filtros con automatización de tareas para la realización de una imagen nueva o para la modificación de alguna existente.



Vamos a trabajar sobre las imágenes que están en el siguiente archivo <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/archivos/filtros.zip>

2. FILTROS DE DESENFQUE

Estos filtros sirven para suavizar zonas en las que los bordes son demasiado marcados o el contraste es muy acusado, para resaltar un primer plano (desenfocando el fondo), etc.

2.1. DESENFQUE

Sobre la imagen se ha elegido, con la herramienta de selección de primer plano, el surfista. Posteriormente, para elegir el mar se ha desplegado el menú **Seleccionar** y se ha elegido **Invertir**. Se ha aplicado el filtro **Filtro >> Desenfoque >> Desenfoque**. Como el desenfoque no es demasiado acusado como para lo que pretendíamos, se ha vuelto a aplicar desplegando **Filtro >> Repetir el último (Ctrl+F)**. Se ha vuelto a aplicar 8 veces más utilizando **Ctrl+F**.



2.2. DESENFQUE DE MOVIMIENTO

Este filtro aplica distintos tipos de borrosidad para dar sensación de movimiento. Cuando elegimos este filtro nos aparece un cuadro de diálogo con tres opciones, para las que podemos elegir la amplitud del desenfoque (en píxeles) y el ángulo:

- Lineal. Produce un efecto similar a cuando hace viento.
- Radial. Parece que la selección se mueva girando.
- Acercamiento. Nos produce un efecto de acercamiento de la selección.

Cuando vamos modificando los valores, si activamos la casilla de verificación **Vista previa**, podemos ver los cambios aplicados sobre la imagen antes de aceptarlos.



Lineal con longitud 15 y ángulo 180°



Radial con ángulo 3°



Acercamiento con longitud 5 píxeles

En los modos Radial y Acercamiento las modificaciones se producen, por defecto, partiendo del centro de la imagen. Estos valores podemos cambiarlos modificando los valores X e Y del apartado **Desenfoque central [Blur]**

2.3. DESENFUQUE ENLOSABLE

Es un filtro que no se puede aplicar a una selección, pues afecta a toda la imagen. Cuando se elige aparece un cuadro de diálogo en el que podemos elegir el radio de desenfoque y la dirección (vertical, horizontal o ambas marcando sus casillas de verificación). También nos presenta dos tipos de desenfoque: IIR (adecuado para imágenes no generadas por ordenador) y RLE (adecuado para imágenes generadas por ordenador).



Imagen desenfocada tanto horizontal como verticalmente con un radio de 10 y tipo IIR

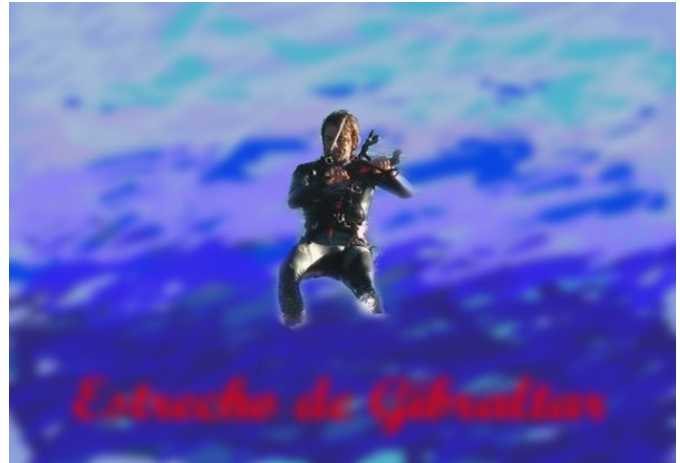
2.4. DESENFUQUE GAUSSIANO Y GAUSSIANO SELECTIVO

Este filtro modifica el color de los píxeles estableciendo el valor de cada uno como el promedio entre los valores de todos los píxeles incluidos en un radio definido en el cuadro de diálogo. Por tanto, a mayor radio más desenfoque hay.

En la siguiente imagen se ha copiado la silueta del deportista en una capa y se ha creado otra capa para pintar el fondo con el aerógrafo y tonos de azules y una capa de texto (que luego se ha combinado con la capa anterior).



Sobre esta imagen se ha aplicado el desenfoque gaussiano con un desenfoque de 15 píxeles



Existe el filtro gaussiano selectivo en el que podemos elegir la gama de colores sobre la que actúa.

En la imagen se ha aplicado un desenfoque gaussiano selectivo con 15 píxeles de **radio** y en **Delta máx** 70. Con este valor no se han desenfocado las letras ni algunas tonalidades de azul.



2.5. PIXELIZAR

Este filtro, al contrario que el resto de los de desenfoque, no suaviza las imágenes. Lo que hace es que las imágenes aparezcan “pixeladas” eligiendo, en el cuadro de diálogo del filtro, el tamaño del pixel (tanto en anchura como en altura).



Imagen original



Tamaño de píxel de 10 de altura y anchura (se ha elegido la zona de la cabeza con la herramienta de selección de regiones elípticas)

3. FILTROS DE REALZAR

Se usan para mejorar las imágenes (generalmente provenientes de capturas de televisión, de una cámara de vídeo, de un escáner, etc.) con imperfecciones (partículas de polvo, ruido, cuadros entrelazados y falta de contraste). Nos vamos a limitar con este grupo de filtros a poner enlaces a la ayuda del programa (por lo poco utilizados).

3.1. DESENTRELAZAR

Información sobre el filtro en <http://docs.gimp.org/es/plugin-deinterlace.html>

3.2. DESPARASITAR

Información sobre el filtro en <http://docs.gimp.org/es/plugin-despeckle.html>

3.3. ENFOCAR

Información sobre el filtro en <http://docs.gimp.org/es/plugin-sharpen.html>

3.4. FILTRO NL

Información sobre el filtro en <http://docs.gimp.org/es/plugin-nlfilter.html>

3.5. MÁSCARA DE DESENFQUE

Información sobre el filtro en <http://docs.gimp.org/es/plugin-unsharp-mask.html>

3.6. QUITAR BANDAS

Información sobre el filtro en <http://docs.gimp.org/es/plugin-destripe.html>

3.7. QUITAR OJOS ROJOS

Sin lugar a dudas puede ser el filtro más utilizado de este grupo. Sirve para eliminar el color rojo producido por las cámaras fotográficas. Aplicamos el filtro una vez seleccionada la zona (en este caso hemos utilizado la herramienta de selección elíptica).



4. FILTROS DE DISTORSIONES

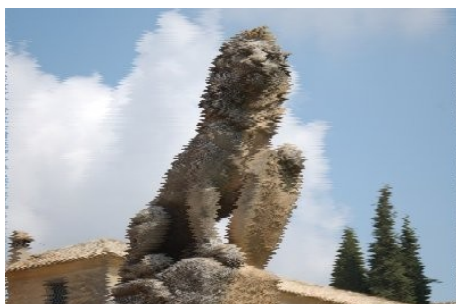
Ofrecemos una imagen tratada con cada filtro. Algunos de ellos tienen varias opciones y amplitudes de valores diferentes.



Borrar las otras filas



Coordenadas polares



Desplazamiento



Distorsión de lente



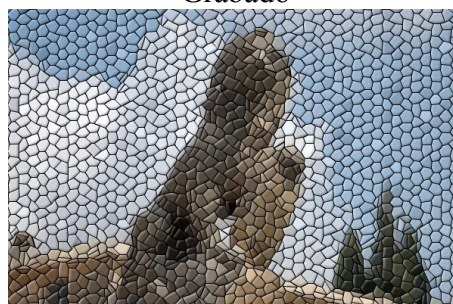
Doblar según curva



Grabado



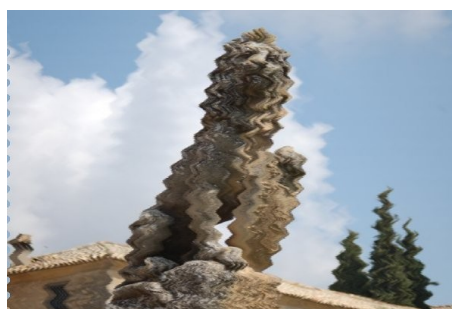
IWarp (Deformando)



Mosaico



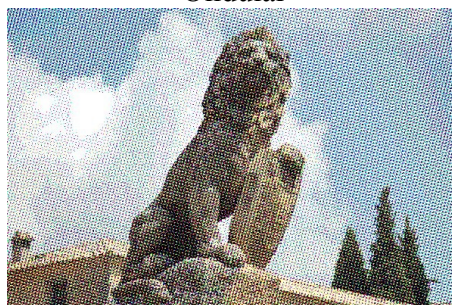
Ondas



Ondular



Página doblada



Papel de periódico



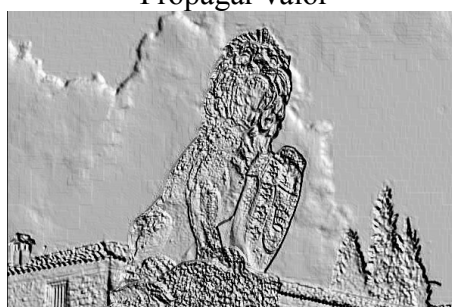
Persianas



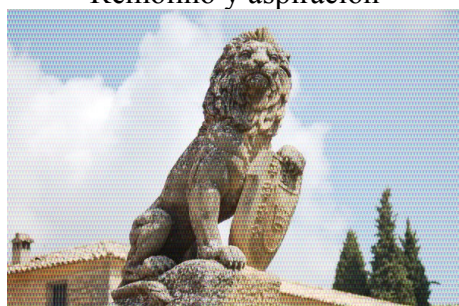
Propagar valor



Remolino y aspiración



Repujado



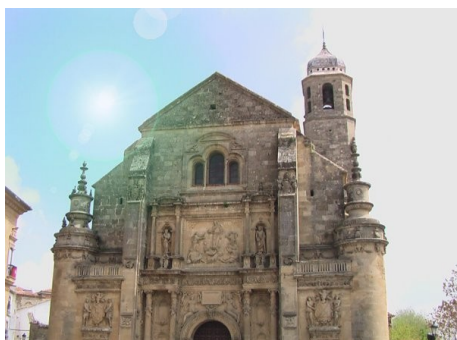
Vídeo



Viento

5. LUCES Y SOMBRAS

Los siguientes efectos de luz se han aplicado en el mismo lugar de la imagen para ver sus diferencias (pueden aplicar se otro lugar y con valores propios algunos de ellos).



Destello con degradado



Destello de lente



Efectos de iluminación



Moteado



Supernova

Para aplicar las sombras en las siguientes imágenes se ha seleccionado previamente al cerdito con la herramienta de selección del primer plano.



Efecto Xach

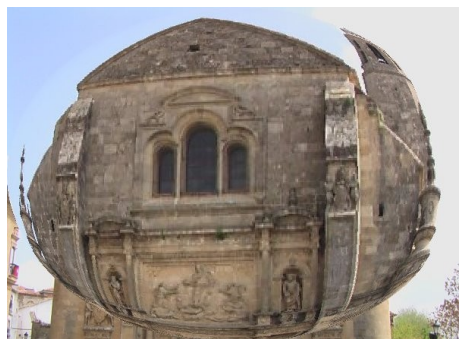


Perspectiva



Sombra arrojada

Los siguientes efectos (de cristal) simulan que el objeto se encuentra detrás de un cristal.



Aplicar lentes



Efectos de cristal

6. FILTROS DE RUIDO

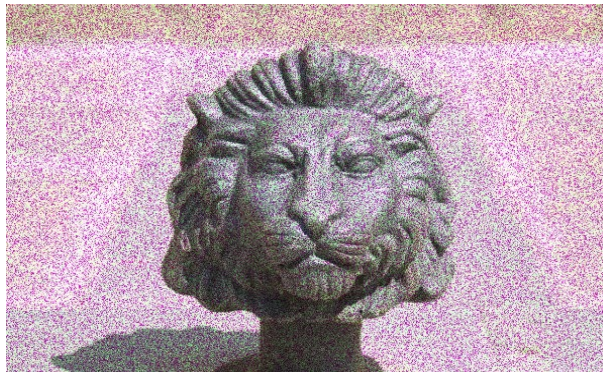
Se denomina ruido a los píxeles aleatorios que se entremezclan entre los píxeles “aceptables” que componen la imagen y que lo único que hacen es entorpecer su correcta reproducción.

Algunos filtros de ruido lo que hacen es entremezclar esos píxeles entre los circundantes, de forma que se reduce el defecto de la imagen. Otros, por el contrario, añaden ruido a una imagen o la crean desde cero.

Los filtros de ruido son los siguientes:

6.1. ESCOGER

Pone ruido a una imagen de forma aleatoria sin poder controlar el color del ruido. Es posible controlar el número de veces que deseamos se repita el proceso y la cantidad de ruido aumentando o disminuyendo la aleatorización.



6.2. ESPARCIR

Podemos controlar la cantidad de esparcimiento de ruido.



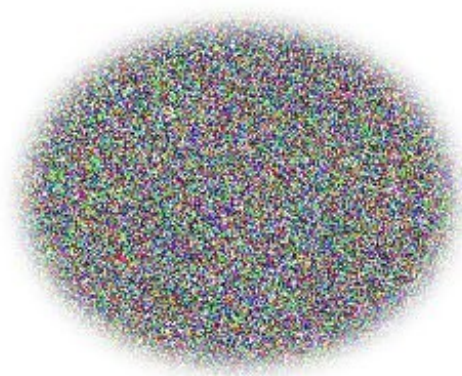
Esparcimiento a 10 píxeles



Esparcimiento a 30 píxeles

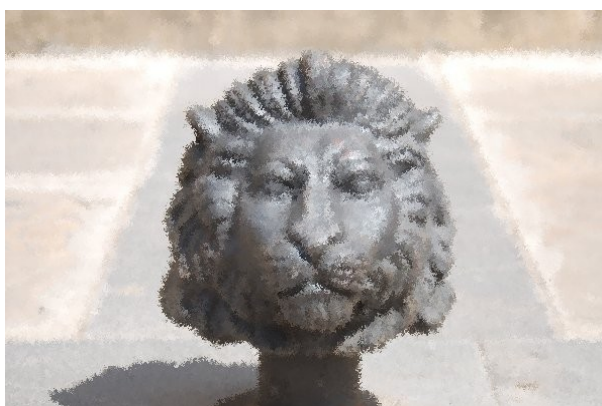
6.3. LANZAR

Añade ruido a una imagen y lo mezcla con ella. Resulta interesante para crear imágenes desde cero y hacer fondos, por ejemplo, para páginas Web.



6.4. MANCHAR

Añade ruido a una imagen consiguiendo un efecto de que la imagen se derrite.

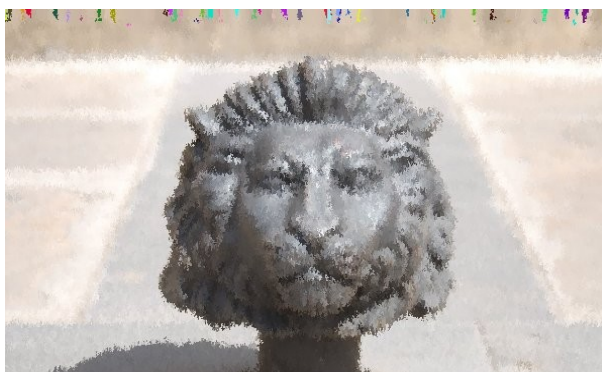


6.5. RUIDO HSV

Añade más o menos ruido dependiendo del tono, saturación y brillo de los píxeles existentes en la imagen.

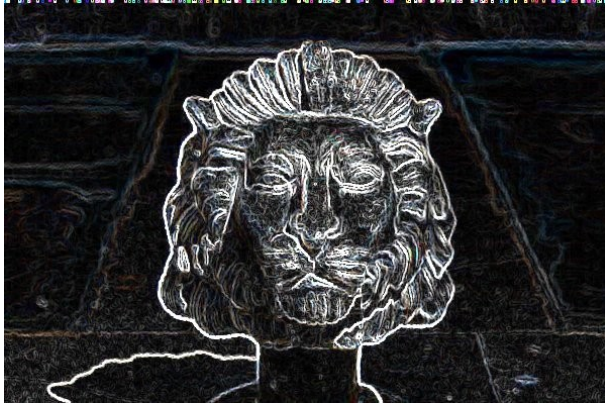
6.6. RUIDO RGB

Añade ruido pudiendo controlar el color a añadir.



7. FILTROS DE DETECTAR BORDES

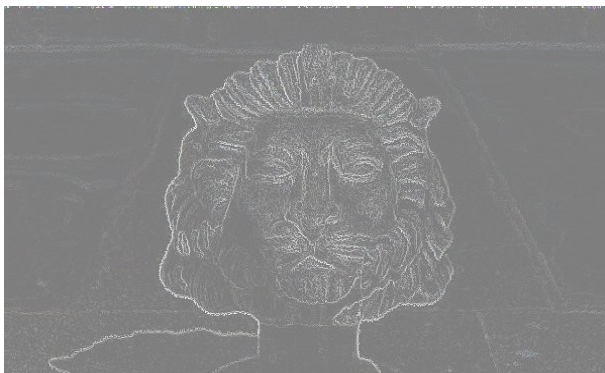
Estos filtros buscan las áreas de la imagen con mayor contraste de color y resalta los píxeles que se encuentran en dichas zonas.



Arista



Diferencia de Gaussianas



Laplace (En esta imagen se han modificado los valores de brillo y contraste)



Neón



Sobel

8. FILTROS GENÉRICOS

8.1. *DILATAR*

Refuerza y amplía las zonas oscuras de una imagen o selección.



8.2. *EROSIONAR*

Refuerza y amplía las zonas claras de una imagen o selección.



8.3. *MATRIZ DE CONVOLUCIÓN*

Sirve para crear un filtro desde cero.

9. FILTROS PARA COMBINAR

Componen una imagen teniendo como origen dos o más imágenes.

9.1. Mezcla con profundidad

Puede utilizarse para combinar dos imágenes o capas (es indispensable que tengan el mismo tamaño).



9.2. Película

Permite la combinación de varias imágenes abiertas en GIMP simulando una tira de película (en cada fotograma se situaría una imagen).



10.EJEMPLOS

10.1. TEXTO CON SOMBRA Y RELLENO CON UNA TEXTURA

Para crear un texto con sombra vamos a seguir los siguientes pasos:

- Creamos una nueva imagen de 400 x 200 píxeles con fondo blanco.
- Escogemos la herramienta Texto y, en opciones de herramienta, la fuente Arial black, tamaño 90 y color negro.
- Escribimos sobre la imagen: “El GIMP”
- Haciendo doble clic sobre el nombre de la capa (en el cuadro de diálogo Capas) le cambiamos el nombre y escribimos “Sombra”.
- Duplicamos la capa de texto y, a la nueva capa, le ponemos como nombre a la capa “Texto”.
- Seleccionamos la capa Sombra y le aplicamos el **Filtro >> Desenfoque >> Desenfoque gaussiano** con un valor de 10. Podrá comprobar que esa capa ha dejado de ser un texto editable para convertirse en una capa normal. Vamos a desplazar la capa, para que tenga impresión de sombra, 5 píxeles a la derecha y 5 píxeles hacia abajo. Para ello elegimos **Capas >> Transformar >> Desplazamiento** y, en el cuadro de diálogo que aparece introducimos en X y en Y el valor de 5.
- Ahora vamos a rellenar con una textura la capa Texto (únicamente las letras). Para ello seleccionamos dicha capa y hacemos clic con el botón derecho sobre ella. En el menú emergente seleccionamos **Alfa a selección**. Ahora, desde la caja de herramientas, arrastramos el patrón que queramos a la capa Texto para que se rellene.

EI GIMP

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/filtro1.htm>



Hay un Script-fu que pone sombras (se comentará más adelante).

Este mismo procedimiento se puede aplicar a una selección.

En la imagen de la derecha:

- Se ha creado una imagen con fondo transparente.
- Se ha elegido con la herramienta Lazo una zona, se ha rellenado de negro.
- Se ha duplicado la capa y se ha rellenado con una trama.
- La capa negra (la que va a ser la sombra) se ha difuminado y se la ha desplazado varios píxeles a la derecha y hacia abajo.



10.2. TEXTO CON MODOS DE CAPA

Vamos a seguir pasos similares al ejemplo anterior:

- Creamos una nueva imagen de 400 x 200 píxeles con fondo blanco.
- Escogemos la herramienta Texto y, en opciones de herramienta, la fuente Arial black, tamaño 90 y color negro.
- Escribimos sobre la imagen: “El GIMP”
- Duplicamos la capa de texto y le aplicamos **Filtro >> Desenfoque >> Desenfoque gaussiano** con un valor de 20.

Diferente del ejemplo anterior:

- Sobre la capa superior usamos el modo Diferencia. Una vez hecho invertimos la imagen: **Capa >> Colores >> Invertir**.

El GIMP

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/filtro2.htm>

Manual de GIMP

Capítulo 8: Los filtros (II)



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

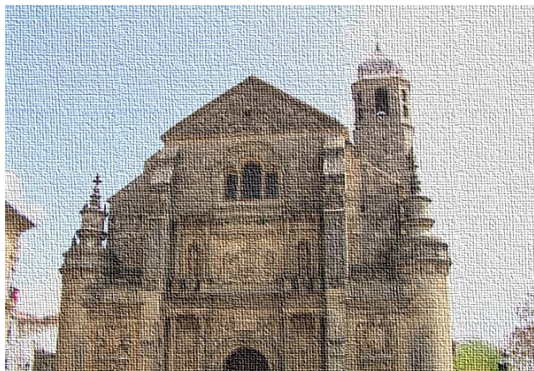
Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. FILTROS ARTÍSTICOS

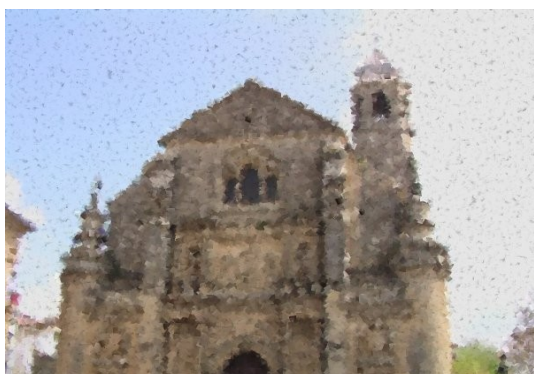
Con estos filtros se puede simular técnicas de pintura manual.



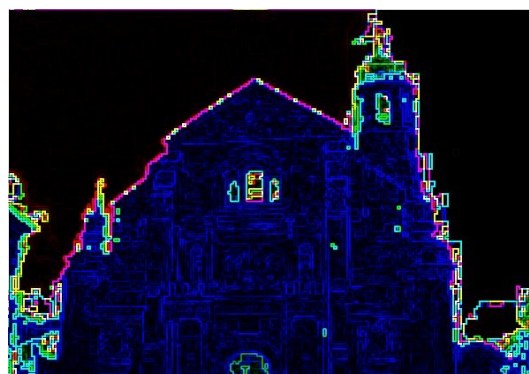
Aplicar lienzo



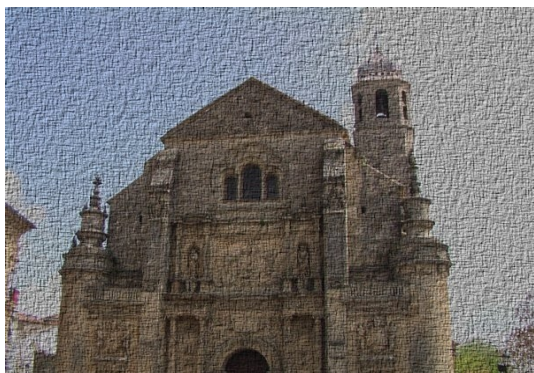
Brillo suave



Cubismo



Depredador



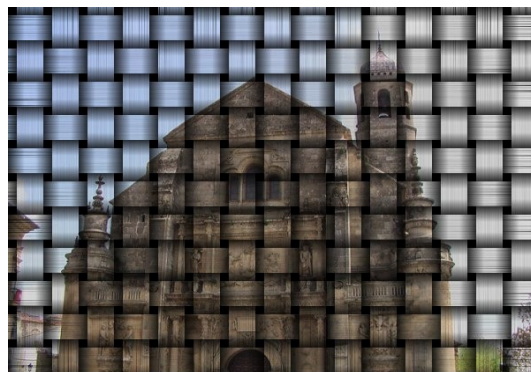
Entelar



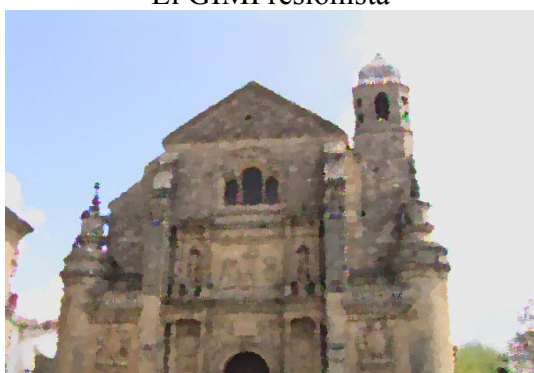
Fotocopia



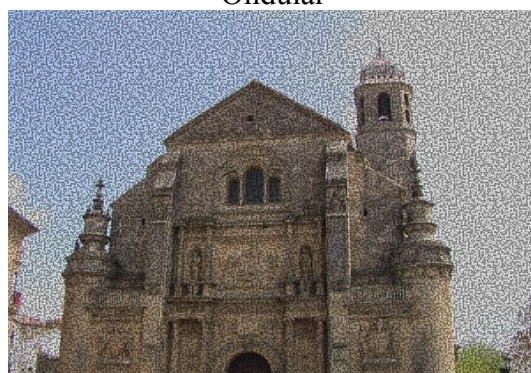
El GIMPresionista



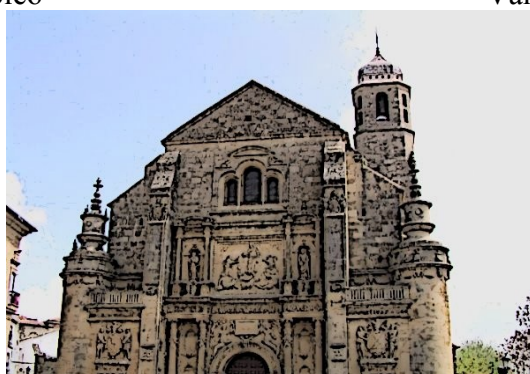
Ondular



Pintura al óleo



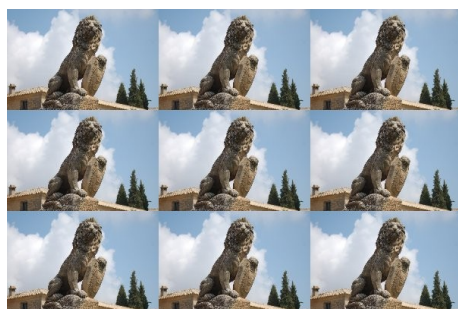
Van Gogh (LIC)



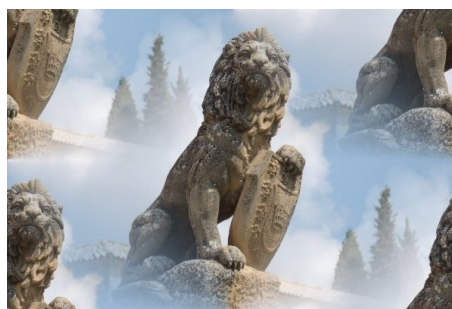
Viñeta

2. FILTROS DE MAPA

Estos filtros utilizan una imagen como origen para crear otra imagen diferente o una para modificar otra (siempre que las dos tengan el mismo tamaño; en algunas se ha utilizado una imagen con una espiral).



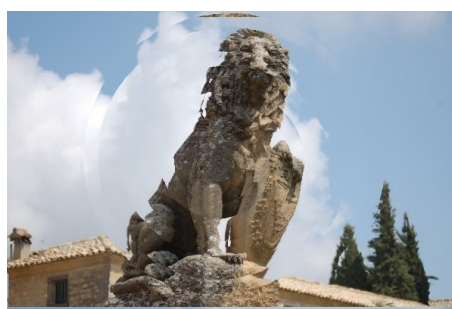
Baldosas pequeñas



Crear sin costuras



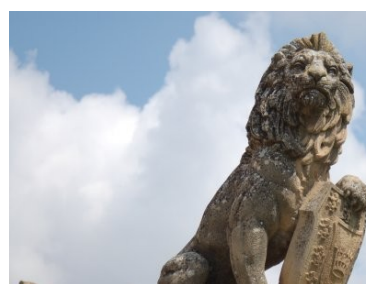
Deformar



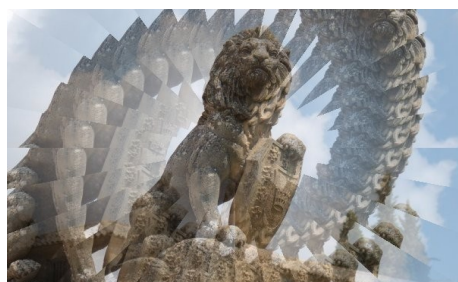
Desplazar



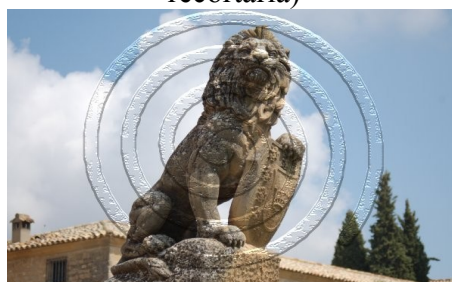
Enlosado de papel



Enlosar (se corresponde a seleccionar una zona y recortarla)



Espejismo



Mapa de relieve



Mapear objeto

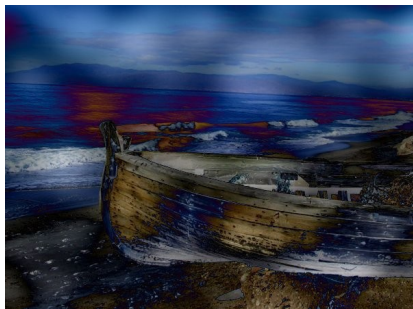


Traza fractal

3. RENDERIZADO

Algunos de los filtros siguientes sirven para crear imágenes completamente nuevas desde cero.

3.1. NUBES



Nubes de diferencia

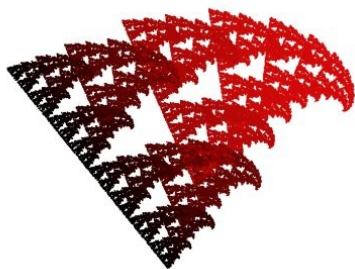


Plasma

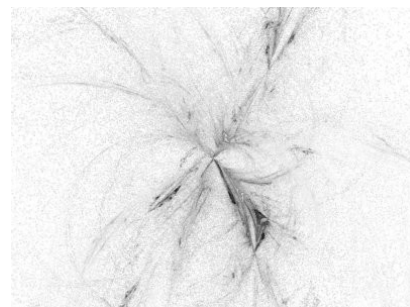


Ruido sólido

3.2. NATURALEZA

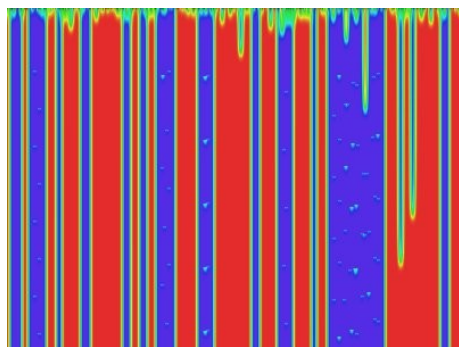


Fractal IPS

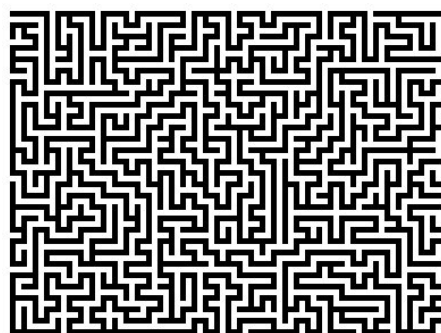


Llama

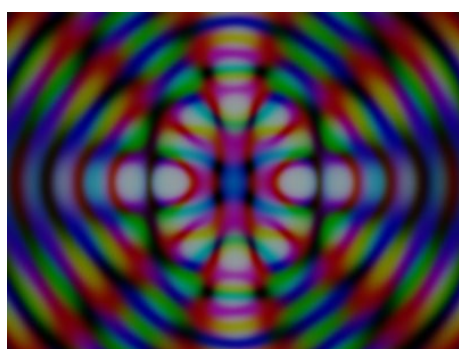
3.3. PATRÓN



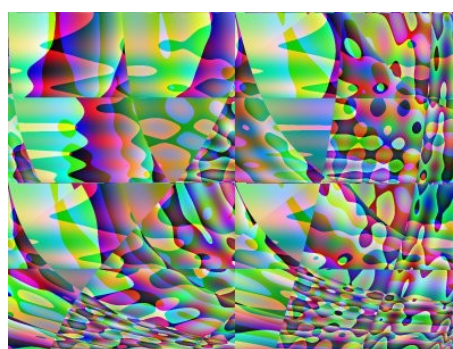
Explorador CML



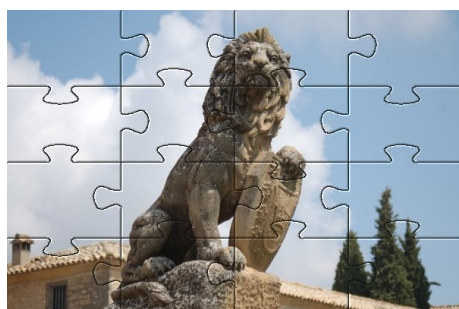
Laberinto



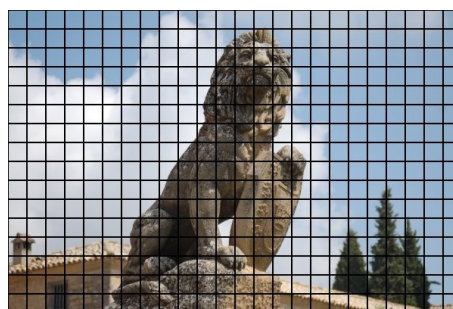
Patrones de difracción



Qbista



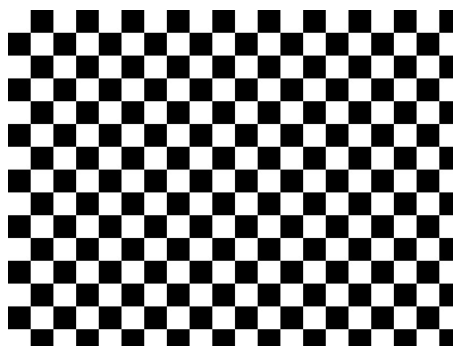
Puzzle



Rejilla

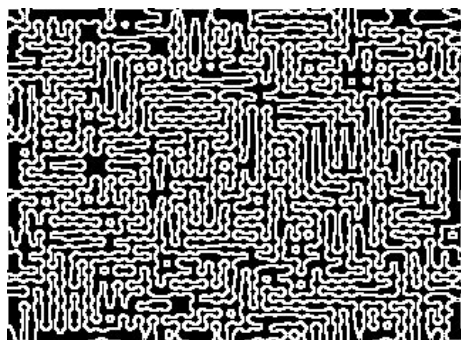


Seno

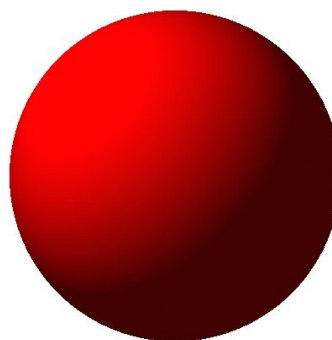


Tablero de ajedrez

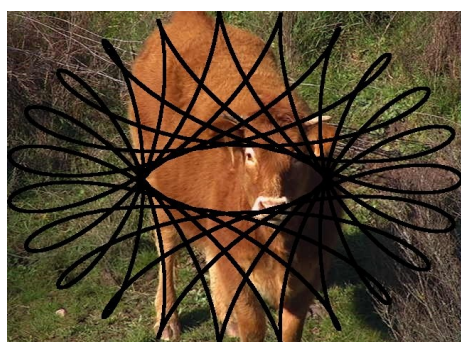
3.4. RENDERIZADO (OTROS)



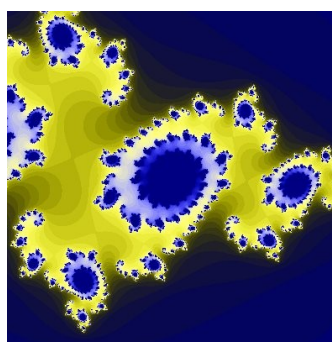
Circuito



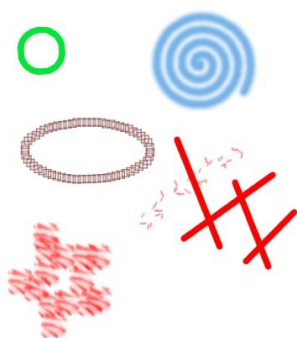
Diseñador de esferas



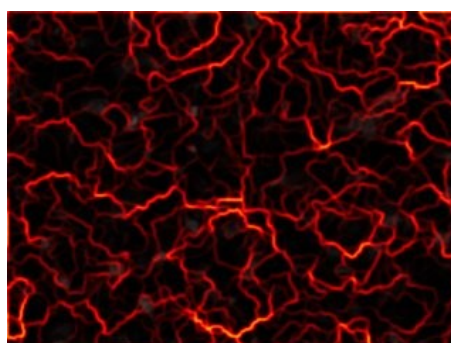
Espirógrafo de GIMP



Explorador de fractales



Gfig



Lava



Nova de líneas

4. WEB

Sirven para:

- Asignar direcciones Web a zonas de una imagen para posteriormente utilizarla en una página Web.
- Sirve para tratar imagen con píxeles semitransparentes, con objeto de convertirlos en transparentes u opacos.

5. ANIMACIÓN

Estos Script-Fu crean imágenes en capas diferentes para luego salvar el archivo en forma gif (con animación).

5.1. FUNDIR

Necesita 3 capas con distintos elementos en caDa una. Lo que hace es crear capas diferentes en las que van apareciendo lo que había que en las dos capas superiores.



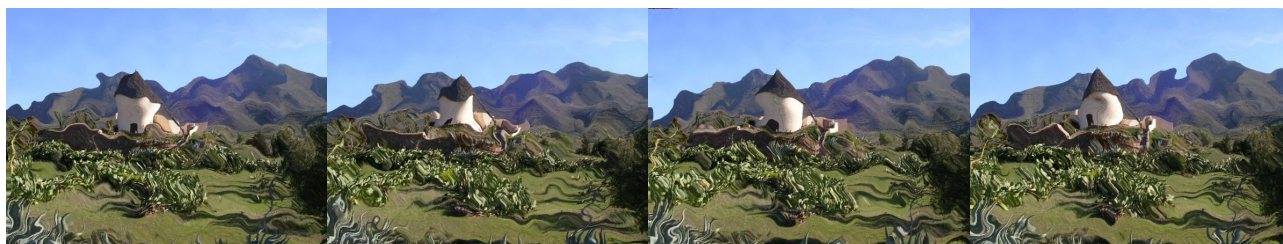
5.2. GLOBO GIRATORIO

Crea con una imagen una secuencia de imágenes, en forma de globo, simulando el giro de dicho globo.



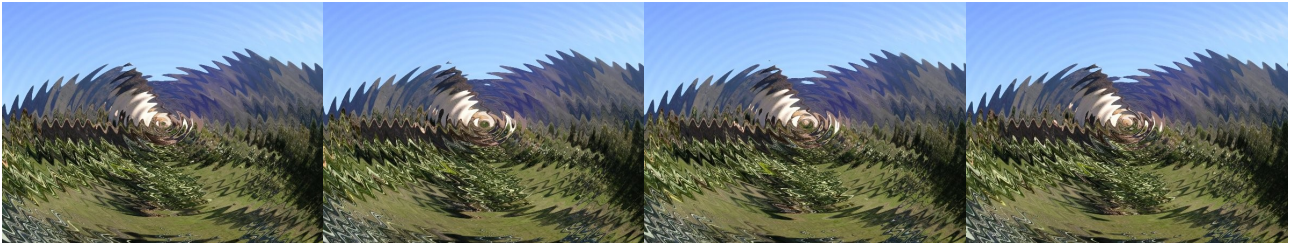
5.3. ONDAS

Crea una imagen multicapa añadiendo un efecto de rizado a la imagen actual (para crear el efecto de una ola).



5.4. ONDAS

Crea una imagen multicapa con un efecto como si una piedra cayese sobre la imagen actual.

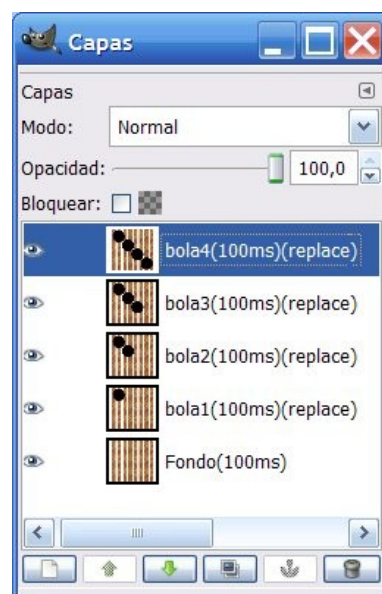
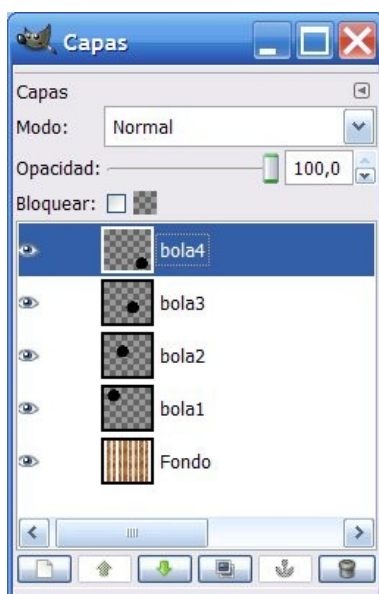


5.5. QUEMADO

Necesita dos capas. El contenido de la capa superior aparece con un efecto de quemado.



5.6. DESOPTIMIZAR

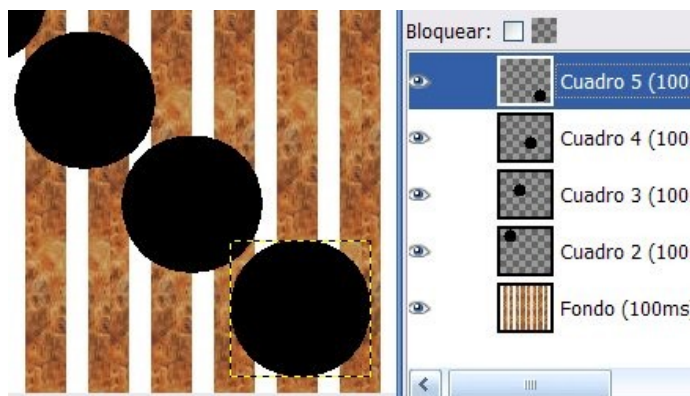


Si se dispone de una imagen con la anterior disposición de capas

El filtro crea un archivo con las siguientes capas crea una capa con el contenido de la capa fondo, otra con el contenido de la capa fondo y la capa 1, otra con el contenido de la capa creada y la capa 2, etc.

5.7. OPTIMIZAR

Lo que hace este filtro, con objeto de reducir el tamaño del archivo, es quedarse con la información necesaria. En el caso de la figura de la derecha la redimensionado cada capa hasta contener su contenido y desechar la parte transparente.



5.8. REPRODUCCIÓN

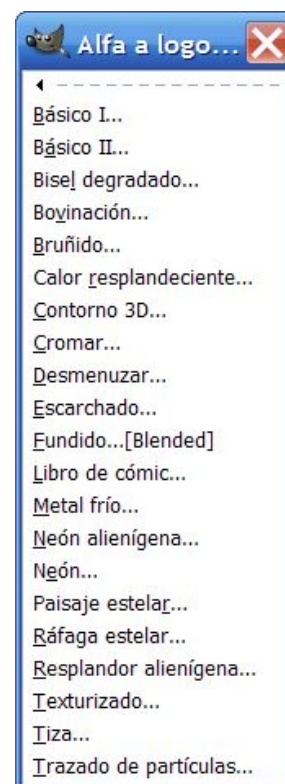
Nos permite ver un archivo multicapa (que estamos trabajando para la Web) mostrándonos de forma consecutiva cada una de ellas, tal y como lo haría un navegador.

6. ALFA A LOGOTIPO

Estos filtros nos permiten elegir la parte transparente de una capa y aplicarle los Script-fu que se trataron en el capítulo 1 para el texto.

A la siguiente imagen (que corresponde a una capa de fondo blanco y a una capa transparente en la que se ha escrito un texto con el lápiz)

Esto es
una
prueba



Se le ha aplicado (teniendo seleccionada la capa con la transparencia) los siguientes filtros:



Neón alienígena



Contorno 3D



Texturizado

7. DECORADOR



Añadir bisel



Añadir borde



Diapositiva



Difuminar borde



Esquinas redondeadas



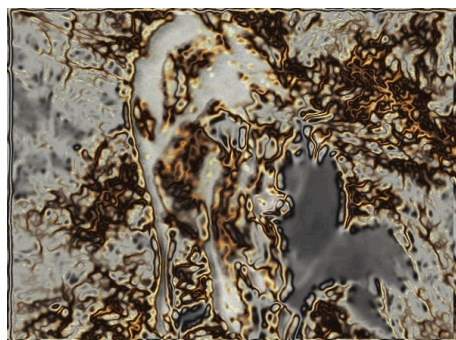
Foto antigua



Manchas de café



Esculpido Stencil (debe partir de una imagen en escala de grises)



Cromado Stencil (también necesita partir, en este caso, de dos imágenes en escala de grises y del mismo tamaño; una sirve para cromar la otra)

Manual de GIMP

Capítulo 9: Otros filtros y Script-Fu



[Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España](#)

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

1. OTROS FILTROS

Una de las mejoras de la versión 2.4 de GIMP sobre las anteriores ha sido una ordenación de los filtros. En versiones anteriores, dentro del menú filtros, se disponía una opción (Colores) que agrupaba una serie de filtros destinados a modificar los colores de una imagen. En la versión 2.4 se encuentran dentro del menú Colores.

1.1. COMPONENTES

a) COMPOSER

Compone la imagen en una única capa según criterios de color: RGB (rojo, verde, azul), CMYK (cyan, magenta, amarillo y negro)... cuando está descompuesta en varias.

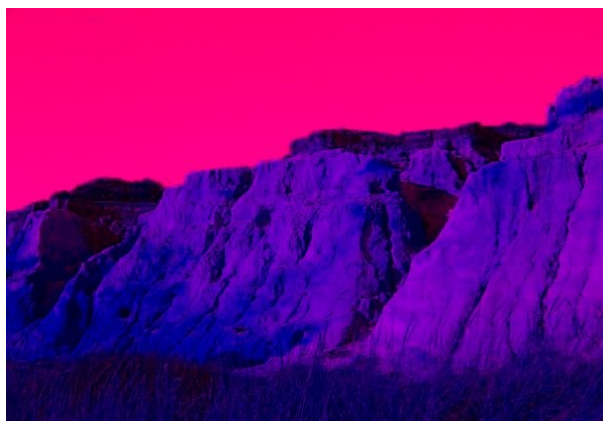
b) DESCOMPOSER

Descompone la imagen en capas independientes según criterios de color: RGB (rojo, verde, azul), CMYK (cyan, magenta, amarillo y negro)...



c) MEZCLADOR DE CANALES

Permite variar los canales (rojo, verde y azul), conservando o no la luminosidad de la imagen y convirtiendo o no la imagen a escala de grises.



1.2. MAPA



Ajustar frente y fondo. Se ha puesto el rojo de primer plano y el verde de fondo en la siguiente imagen



Colorear desde muestra. Si se tienen dos imágenes abiertas se puede utilizar una como origen (su paleta de colores) para colorear la otra. Hemos coloreado la imagen del león desde la imagen del acantilado del Asperillo.



Mapa alienígena. Permite modificar los colores primarios (rojo, verde, azul), así como el tono, saturación y luminosidad.

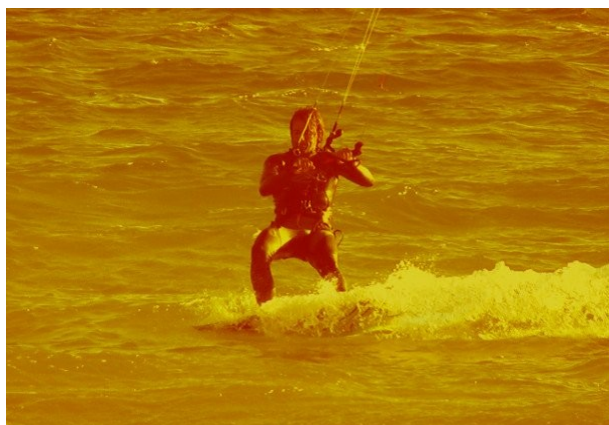


Colorear desde muestra. Sirve para colorear la imagen con los colores propios de la misma.

Intercambio de color. Sustituye un color seleccionado de la imagen por otro elegido por nosotros.



Mapa de degradado. Colorea la imagen con el color de frente que hemos elegido en la caja de herramientas (en la imagen siguiente ha sido el rojo).



Mapa de rango de colores. Se elige un rango de colores de origen y uno de destino para colorear la imagen.



Rotar los colores. Sirve para modificar el mapa de colores de una imagen atendiendo a la posición en el círculo cromático.

1.3. INFO

a) ANÁLISIS DEL CUBO DE COLOR

No modifica la imagen, sino que nos da información en forma de histogramas de cada uno de los canales de color de la imagen, dimensiones de la imagen y número de colores.

b) PROMEDIO DEL BORDE

Esta herramienta calcula el color medio en una selección o borde de capa. El color calculado se coloca como color activo de frente en la caja de herramientas (en la imagen no ocurre nada).

c) SUAVIZAR PALETA

Nos muestra en una imagen nueva la paleta de colores utilizada en la imagen. El propósito de este filtro es crear mapas de colores para ser utilizados con el filtro Llama (**Filtros >> Renderizado >> Naturaleza >> Llama**).

1.4. CALIENTE

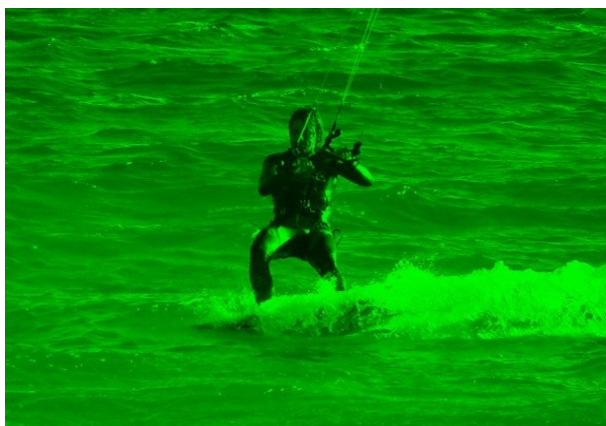
Identifica y modifica píxeles que pueden causar problemas cuando se vea la imagen en un televisor PAL o NTSC.

1.5. COLOR A ALFA

Permite elegir un color de la imagen para convertirlo en transparente.

1.6. COLOREAR

Colorea una imagen a partir de un color elegido. En la imagen siguiente se ha escogido el verde para ello.



1.7. PAQUETE DE FILTROS

Permite variar la imagen por tono (verde, cian, azul, magenta, rojo, amarillo), saturación (más o menos), valor (más claro o más oscuro)...

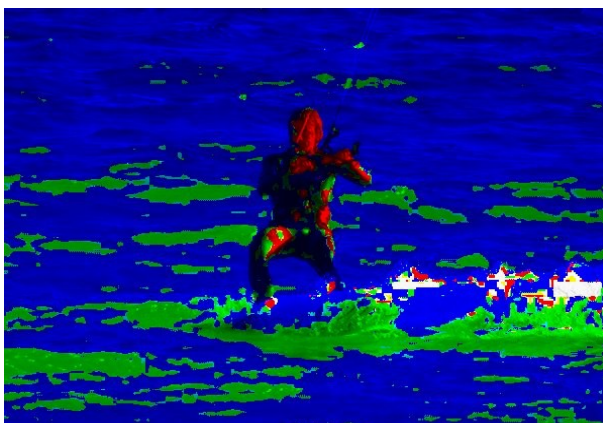
1.8. RETINEX

Mejora la imagen cuando las condiciones de luz no son buenas.



1.9. RGB. MAX

Para cada píxel de una imagen mantiene los canales máximos o mínimos.



2. SCRIPT-FU

Básicamente son una automatización de tareas para la realización de una imagen nueva o para la modificación de alguna existente. Se ha nombrado con anterioridad (en el capítulo 1) para la creación de Logos. En versiones anteriores de GIMP tenían un menú específico, pero en esta versión ha desaparecido y se han incluido en el menú filtros para facilitar al usuario su localización.

A los Script-Fu podemos acceder desde dos sitios:

- A través de la caja de herramientas de GIMP. Sirven para crear imágenes nuevas.
- A través del menú filtros. Sirven para modificar una imagen existente (aunque no se distinguen de forma alguna de los filtros).

Los Script-Fu que son accesibles desde la caja de herramientas son los siguientes:

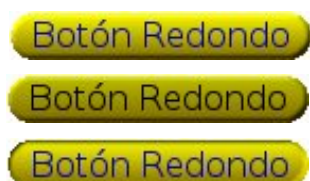
- Botones
- Logotipos.
- Misc.
- Patrones
- Temas de páginas Web

Los vamos a englobar en dos grupos: Script-fu para la Web y Script-Fu para GIMP.

2.1. SCRIPT-FU PARA LA WEB

Sirven para crear una serie de imágenes útiles para páginas Web o para aplicaciones multimedia.

a) BOTONES



Botón redondo. Crea, con los colores y texto que elijamos, tres imágenes que luego podremos utilizar como botones en una página Web.

b) TEMAS DE PÁGINAS WEB

CLASSIC. GIMP.ORG



PATRÓN BISELADO



RESPLANDOR ALIENÍGENA



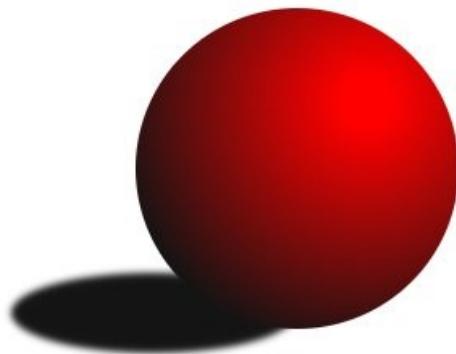
2.2. SCRIPT-FU PARA GIMP

c) LOGOTIPOS

Ya se comentaron en el capítulo 1.

d) MISC

Hay un Script-Fu para crear una esfera. Podemos elegir el radio, color de fondo, de la esfera...



e) PATRONES

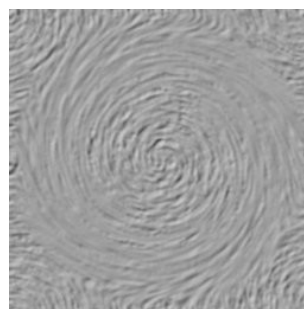
Sirven para crear patrones que luego utilizaremos como relleno. El proceso es el mismo para todos los Script-Fu de este grupo:

1. Se genera la imagen con los parámetros que deseemos.
2. Cuando guardamos la imagen tenemos que elegir el siguiente directorio para guardar el patrón: C:\Archivos de programa\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\patterns.
3. Se pone el nombre que se desee al archivo, pero con la extensión PAT.

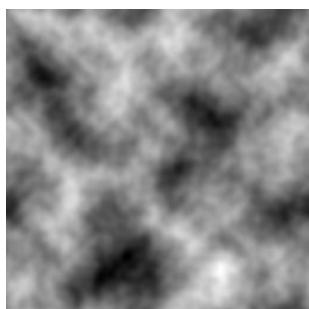
Cuando reiniciemos GIMP tendremos el/los patrones creados para su uso.



Camuflaje



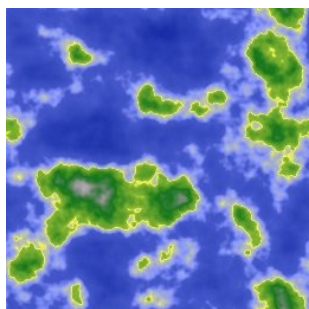
Embaldosado de remolinos



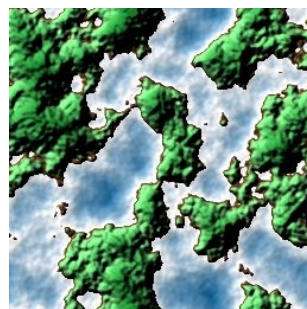
Planilandia



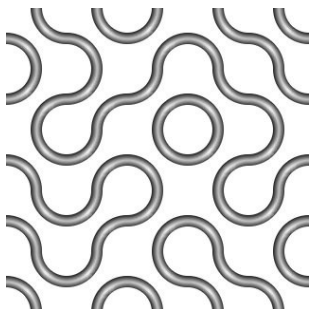
Remolino



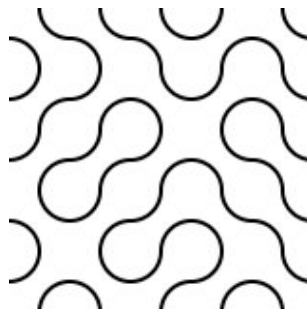
Renderizar mapa



Tierra



Truchet 3D



Truchet

3. PLUGINS DE PHOTOSHOP EN GIMP

Aunque el objetivo de este curso es la iniciación al retoque y creación de imágenes utilizando GIMP y no entrar en “demasiadas complicaciones”, no obstante vamos a comentar cómo utilizar los plugin de Photoshop en GIMP, sobre todo teniendo en cuenta que muchos de ellos son gratuitos y que los que se inician en un programa desean tener variadas herramientas que produzcan efectos interesantes y atractivos con pocas operaciones.

Los que han utilizado Photoshop conocen que una de sus características a destacar es sin duda su extensibilidad a partir de plugin. La posibilidad de utilizarlos en GIMP es un incentivo para migrar a dicha aplicación.

Instalar los filtros adicionales de Photoshop para Windows no requiere demasiados conocimientos técnicos y merece la pena. Lo primero que tenemos que hacer es instalar el plugin pspi.exe que lo podemos encontrar en: <http://www.gimp.org/~tml/gimp/win32/pspi.html>¹. En el caso de Windows nos descargamos un archivo comprimido en formato zip; una vez se descomprime aparece un archivo pspi.exe en la siguiente ruta: lib/gimp/2.0/plugin-ins. Lo seleccionamos y copiamos para, posteriormente, pegarlo en “C:/archivos de programa/GIMP-2.0/ lib/gimp/2.0/plugin-ins/”. Si se tiene GIMP arrancado hay que reiniciarlo, con lo que aparece en el menú **Exts** la opción **Photoshop Plug-in Settings...**



Cuando hacemos clic en ella hay que elegir la ruta donde están grabados los plugin de Photoshop. GIMP cargará los filtros que encuentre en dicha carpeta cuando arranque y los añadirá al menú **Filtros**.

NOTA: No todos funcionarán bien (hay que tener en cuenta que no han sido diseñados específicamente para GIMP; es cuestión de probar y de borrar los que no nos sirvan).

¹ Aunque en esa página se comenta la instalación en GNU/Linux también podemos encontrar información en <http://www.laconsolablog.com/2008/01/06/gimp-xtreme-power/>

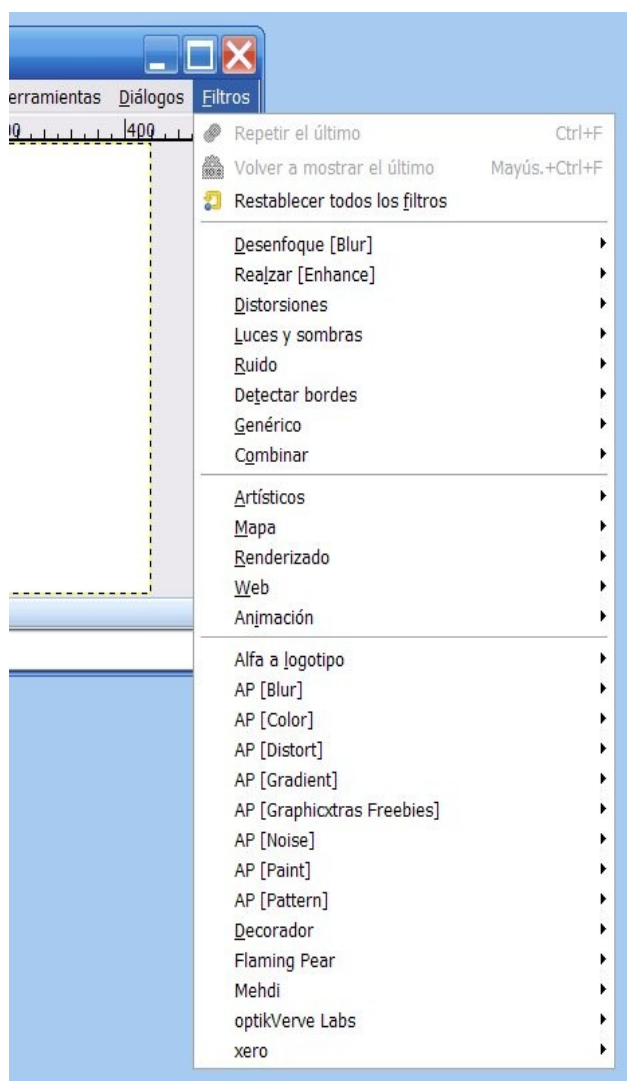
3.1. INSTALACIÓN DE PLUGIN

Podemos descargar los plugin de muchos sitios (algunos de ellos son gratuitos). Poniendo sencillamente en un buscados las palabras filtros gratis Photoshop nos aparecen múltiples enlaces como los siguientes:

- <http://www.cybia.co.uk/plugins/edgeworks.zip>
- <http://park18.wakwak.com/~pixia/pxaplgln.exe>
- <http://photoshop.msk.ru/>
- Etc.

De ellos nos podemos descargar archivos en diversos formatos (exe: se ejecutan haciendo doble clic sobre ellos; zip, etc.). Es conveniente crear una carpeta e instalar los archivos de filtros en la misma. Los filtros de Photoshop tienen la extensión 8bf.

Cuando reiniciemos GIMP después de tener los filtros en una carpeta y habiendo ejecutado la opción **Photoshop Plug-in Settings** tendremos a nuestra disposición nuevos filtros en el menú **Filtros**.



4. DIRECCIONES DE INTERÉS

En Internet encontramos una cantidad creciente de páginas Web interesantes sobre GIMP. Reseñamos algunas (fecha de consulta: agosto de 2008).

a) MANUALES, TUTORIALES, CURSOS, ETC.:

- Manual de El GIMP: <http://docs.gimp.org/es/>
- Manual de GIMP del Observatorio tecnológico del CNICE: <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=index&catid=&topic=10&allstories=1>
- Curso de GIMP editado por el CNICE: <http://formacion.cnice.mec.es/ofrecemos/gimp.php>
- Diversos tutoriales: http://www.falasco.org/?page_id=4
- Curso de GIMP: http://soleup.eup.uva.es/mediawiki/index.php/Documentaci%C3%B3n_del_curso_de_GIMP_y_otros
- Curso de tratamiento digital de imágenes: <http://www.grimaldos.es/cursos/imgdig/index.html>
- Videotutoriales de GIMP: <http://www.hachemuda.com/video-tutoriales-gimp/>
- Tratamiento de imagen con GIMP: http://guias-ubuntu.ourproject.org/index.php?title=Gu%C3%ADa_Base/Mil_y_un_programas_libres_y_gratuitos/Tratamiento_de_imagen_con_GIMP
- GIMP para Windows en hazlo-asi.net: <http://www.hazlo-asi.net/content/view/19/44/>

b) TRUCOS:

- Diversos efectos: <http://gimpeando.iespana.es/>
- Varias utilidades: <http://the.sunnyspot.org/gimp/plugins.html>
- Usar complementos de Photoshop en GIMP: <http://trukosgimp.blogspot.com/2008/02/usar-complementos-de-photoshop-en-gimp.html>

c) VARIOS:

GIMPshop: <http://www.gimpshop.com/gimpspanish/index.html> A semeja la interfaz de GIMP a la de Photoshop

Comunidad de usuario de GIMP en español: <http://www.gimp.org.es/modules/news/>

Presentación del programa: <http://ana.cosasdedos.net/charlas/gimp1fic/gimp1fic.pdf>

Plugins para GIMP:

<http://registry.gimp.org/>

<http://www.techzilo.com/gimp-plugins/>

Para compartir recursos en línea

<http://www.gimpstuff.org/>

<http://browse.deviantart.com/resources/applications/gimpactions/#order=9>